248 Ft

A szórakoztató informatikai magazin

# A GURU

95/9

A GURU legyen veletek!

Virocop

Campaign 2

Doom klónok

Simon the S. 2

Ultimate Soccer M.

# INTRO

Sziasztok!

Íme egy szabvány köszöntés és egy egyáltalán nem szabványos hónap. Nagyon sok érdekesség lesz az ősszel, szerintünk nektek is jut belőle rendesen. Az első attrakció mindjárt az ECTS. Valószínűleg a '95-ös karácsonyi játékfelhozatal minden reményünket felül fogja múlni, hiszen nagyon nagy játékok vannak készülőben. A másik esemény úgy október elején fog bekövetkezni, mikor is elkezdődik a Compfair. Velünk is találkozhattok majd a kiállításon, ha elzarándokoltok az A pavilon 108/5-ös standjához. Várunk mindenkit szeretettel és természetesen újdonságokkal és kedvezményes akciókkal. Szinte visszatérő témánk már a lemezmelléklet mikéntje. Még egyszer és (remélhetőleg) utoljára pontosítva a dolgokat, a lemez valóban csak 150 Ft-ba kerül a külön rendelőknek, már persze ha feladják rózsaszín belföldi pénzesutalványon a pénzt. Akik így fizetik be, azoknak külön nem kell levelet írniuk, csak a csekk közlemény rovatába kérjük az alábbiakat feltüntetni: GURU lemezmelléklet 95/.... szám. Ezek után már semmi sem választja el a kedves olvasót a mega élvezettől. Persze akadnak akik utánvétellel óhajtják megrendelni a lemezt, ilyenkor sajnos a már említett 280Ft-os ár a mérvadó, az utánvételes postaköltség miatt. Sokan vannak akik inkább az előfizetést választják, nekik mint már sokszor említettük ingyenes a lemezmelléklet. Tessék, tessék lehet választani.

GURU Team

# RÉGI LAPSZÁMOK



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!
1399 Budapest, Pf. 701/765

Ugyanitt előfizethesz lapunkra is. Egy évre 2480 Ft, félévre 1240 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...


A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: M. D. Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C,
Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a. Tel/fax: 113-0-114
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, • ISSN 1216-2353
Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató

# TARTALOM



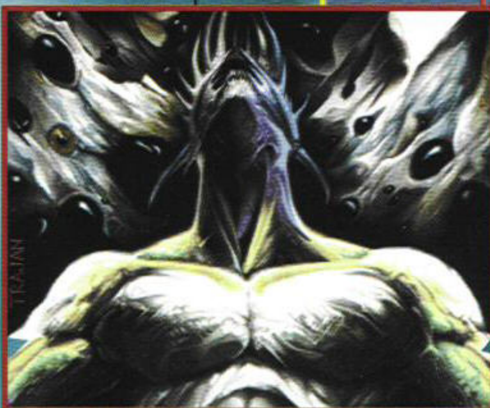










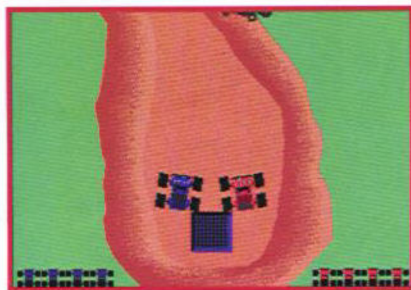



# AMIGA HÍREK

## Battle Trucks

Mostanában igen sok autókkal foglalkozó program jelenik meg Amigára, úgy








látszik kedvelt téma ez a programozók körében. A Battle Trucks persze nem tartozik a nagy durranások közé, inkább a fun jelleg érvényesül a játékban. Viszonylag elég rövid pályákon kell küzdenünk egymás ellen, úgy hogy közben folyamatosan fejleszthetjük autónkat a kiegészítő tartozékokkal egyetemben. Nem olyan nagyon rossz a program, pláne ha eltekintünk a kezdetleges grafikától. Egy kicsit zavaró mindenesetre az, hogy ha annyira lehagyjuk az ellenfelet, hogy kikerülne a képernyőről, akkor ellenfelünk felrobban. Szerintem egy osztott képernyős megjelenítésnek jobban örültek volna a harc szerelmesei.

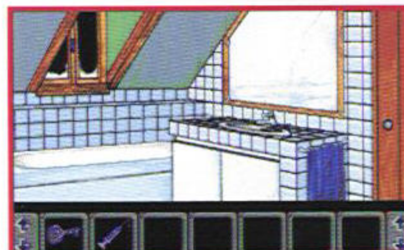
## Dead in the Night

Egy ismeretlen fejlesztőcsapat munkája az ismertetésre kerülő kalandjáték. Főhősünknek egy bűntényt kell kinyomoznia egy kopár hegyen álló fogadóban. A tettes biztos, hogy még a fogadóban van, ugyanis az egyetlen kiutat jelentő felvo-











nóba villám csapott. Többen is a fogadóban rekedtek, így lesznek alanyaink a nyomozáshoz és persze a tettes megtalálásához. A program grafikája egyáltalán nem szép, azonban a játékmenet és az izgalmas nyomozás valószínűleg feledtetni fogja velünk ezt az apróságot. A szokásos point & click irányítási rendszert alkalmazták a programozók, így nem lesz gondunk azzal, hogy rengeteg felesleges tárggyal bajlódjunk. Elég reménytelinek látszik azért a dolog, reméljük, hogy sok kalandjátékkal fogunk még találkozni.

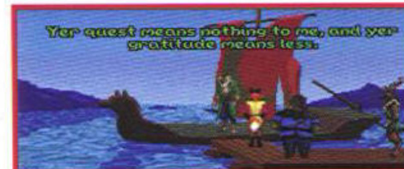
## Inherit the Earth

1994 végén jelent meg a New World Computing kiadásában a program PC-re. A hamarosan megjelenő CD[32]-es ver-





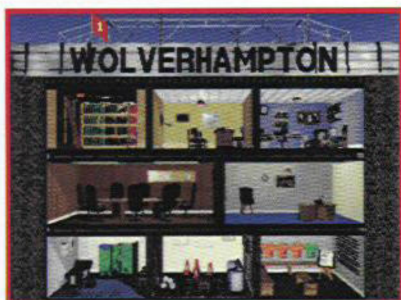




zió szerencsére nagyon sokban fog erre hasonlítani, hiszen igyekeztek a CD adta lehetőségeket kihasználni. Mind grafikában (256 szín), mind a hanghatásokban szinte kiköpött mása lesz a program. Ha minden igaz ECS verzió is meg fog jelenni a játékból, bár természetesen ez már egy kicsit "lebutított" lesz. Az erdő állataival való kalandozás már a PC-s verziónál is élményszámba ment, reméljük a most kiadott Amiga verzió is hasonló érzéseket fog kelteni a kalandjátékok kedvelőinek körében. Aki többre kíváncsi a programról, az a 1994/6-os PC GURU-ban talál egy teljes leírást.

## Player Manager 2

A Player Manager annak idején elég nagy népszerűségnek örvendett az Amiga szerelmesei között. Nos, a megjelent második rész megpróbál egy kicsit igazodni a korhoz, így kiváló állóképekkel, és rengeteg beállítási lehetőséggel próbálnak meg kedveskedni a vásárlóknak a fejlesztők. Külön érdemes megemlíteni azt a lehetőséget, hogy a játék köz-



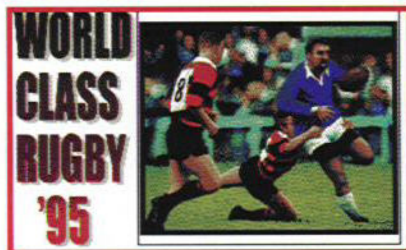





ben 4 fajta megjelenítés között választhatunk, így mindenki megtalálhatja a legjobb perspektívát a mérkőzések lebonyolításához. Persze a manager funkciót sem hanyagolták el a fiúk, hiszen rengeteg opció és beállítási lehetőséget találhatunk a programban, melyek mind azt szolgálják, hogy csapatunkat eredményesebben vezessük.

## World Class Rugby '95

Nem múlhat el egy hónap sem sportjáték nélkül, így van ez most is. A rugby





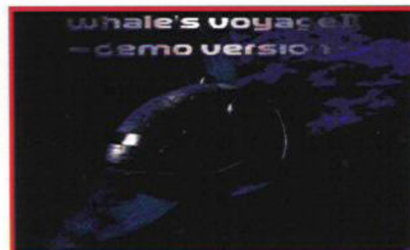




nem igazán publikus játék, bár mióta jobban ismertek a szabályai, már egy kicsit többen megkedvelték. A mostani program inkább a mérkőzésekre teszi a hangsúlyt, nem található benne manager rész és a beállítási lehetőséget is igen korlátozottak. A grafikája az állóképeknél igen szép, azonban a játék közben ez már igazán nem mondható el. Valószínűleg ez a tény nem fogja eltántorítani a rugby szerelmeseit attól, hogy az új csodát egy kicsit behatóbban tanulmányozzák.

## Whales Voyage II

Hamarosan megjelenik a Whales Voyage II. A hír azért is érdekes, mert a játék első része sikeres volt a kalandjátékokat kedvelők között. A techno stílusú játékban az alkotók a mostanság kedvelt Doom stílust próbálták meg becsempészni a játékba azzal, hogy a labirintusokban folyamatosan scrollozódó texture falakat láthatunk. Persze semmi sem lehet tökéletes, hiszen nincs padló és plafon sem. Ennél azért már sokkal jobbakat is láthattunk, még A500-ra is. Reméljük a kaland-

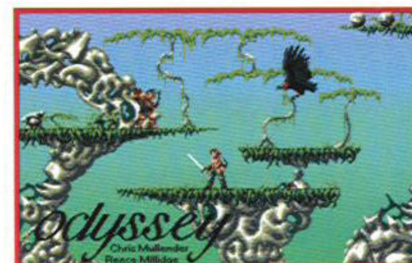


játék rész azért jóra sikeredett és nagyszerű élmény lesz a kalandozók részére.

## Odyssey

Az Audiogenic hamarosan meg fog jelentetni egy igazán nagyszerű platform mászkálós játékot. Az Odyssey igazi unikum lesz, hiszen mostanában nem igazán jelennek meg színvonalas mászkálós játékok. Remekül kivitelezett grafika és ehhez illő hangulat, azt hiszem nagy siker lesz a játék, annál is inkább, mert A500-on is futni fog. Különféle varázslatokat vehetünk majd igénybe kalandozásaink közben, melyek nagy segítséget nyújtanak majd az ellenünk felvonultatott rémségek ellen. Változatos helyszínekben bővelkedik a játék, hiszen labirintusokban és a bányák mélyén is harcolnunk kell majd. Nagyon várjuk már a végleges verziót, reméljük nagy durranás lesz.

*Bear™*






# Simon II the Sorcerer

Még '93 végén látott napvilágot az Adventure Soft humoros kalandjátéka, a Simon the Sorcerer. Akkoriban Rainbird mester tesztele a játékot, nekem valahogy kimaradt az életemből.



Nagy hírverés előzte meg a második részt. A legnagyobb öröm akkor volt, mikor bejelentették hogy lesz Amiga, A1200 és CD$^{32}$-es verzió. Nem tudom még pontosan, hogy melyik újságban jelenik meg a cikk (remélem a sima GURU-ban, az Amigás tábornak sem ártana már néhány friss játék). Én a PC CD-ROM verziót teszteltem, de nem hiszem, hogy különbözne az Amigástól. Eredetileg Rainbird úrnak kellett volna ezt a cikket írnia, de úgy látszik hogy napszúrást kapott a nyáron, mivel visszaadta azzal, hogy nem jó. Azóta neves orvosok tartottak konzíliumot az eset felett, de egyik sem jött rá milyen betegség hatalmasodott el a Bird barátunkon. Ezúton is jobbulást kívánunk neki.

A játék kezeléséről nem kívánok sokat dumálni, aki játszott hasonló kalandokkal, annak menni fog, aki meg nem, annak épp ideje, hogy elkezdje.

A történet egy másik dimenzióban kezdődik, ahol egy komisz varázslóinas segítségével Sordid lelke visszatér a pokolból és bosszút forral. Tervéhez azonban szükség van Simonra, a jobb sorsra érdemes varázslóra. Egy mágikus teleportszekrény segítségével át is csalja a fantázia birodalmába. A tervbe azonban egy kis hiba csúszott, mivel a szekrény egészen más helyen jelent meg, mint ahogy azt ő várta. Simon, Calypso házánál ért földet, ahol megtudja, hogy csak egy ritka üzemanyag segítségével tud visszatérni saját világába. Ez azonban olyan ritka, hogy csak a kastély kincstárában tartanak belőle egy üveggel. El is indul beszerezni az üveget, de az sokkal, de sokkal nehezebb lesz, mint ahogy azt ő elképzelte...

Hogyan szerezzünk be egy üveg Mucusade-ot?

A város térképén ismerkedjünk meg a főbb központokkal. Rögtön a szemünkbe ötlik a dombon álló kastély. No, gondoljuk innen már nincs messze a befejezés. Az első problémát a két kapuőr jelenti. Sehogy sem akarnak átengedni. Hosszas könyörgés után végül is engednek annyit, hogy a költségek megtérítése után bemehetünk. Magyarul meg kell vesztegetnünk őket. Informálódjunk még egy kicsit és nézzünk szét a környéken.

A piactéren nagy a nyüzsgés. Árusok garmada kínálja portékáit, vevők viszont csak mi vagyunk. A lakatosnak vannak bizonyos problémái a király pénzpolitikájával. Nem igazán érti a jelenlegi pénzváltási rendszert. Segítsünk rajta, mire hálából átad egy balkezes pajszert. A viccmester boltjában ne nagyon álljunk le beszélgetni a főnökkel, mert úgyis mi járunk rosszabbul, inkább tegyük el a viccgyűjteményét. Ugorjunk ki a kikötőbe, ahol érdekes emberekkel ismerkedhetünk meg. Itt van például a mestertolvajnő, aki éppen el akarja hagyni az országot. Segítsünk neki is (mi már csak ilyen jóindulatú gyerekek vagyunk) és zsebeljük be a tárgyait. Ismerkedjünk meg a néger tánctanárral, aki az esőtáncát jött bemutatni a világnak. Egy dolog hibázik csak és azok a táncosai. Pedig határozottan emlékszik, hogy Lepsénynél még megvoltak.

A város főterén éppen gyakorlatozik egy együttes, akiknek akad némi problémájuk az edzőjükkel (talán mondanom sem kell, hogy a mi jóvoltunkból). Hozzuk össze az új tanárt a régi csapattal és máris kész lenne a fesztivál, ha utazás közben nem rongálódik meg a tanár varázsdobja. Szereznünk kell valamit, amivel újra használható állapotba kerül. A mocsárba vezető utat kevésbé jó szándékú egyének befalazták, így találnunk kell egy másik utat.

A csatornában egy hatalmas pók állja az utunkat. Egy jókora áradás azonban biztosan elsodorná az útból. Egyelőre ne foglalkozzunk vele, inkább vigasztaljuk meg a bánatos bohócot. Az hálából megajándékoz egy eredeti disznóhólyaggal, pont egy ilyet kért a néger népművelő. Most már szinte mindenki boldog, csak az óriáspók fulladt bele az áradásba. Át is mennénk a mocsárba, de Simon nem hajlandó a sötétben létrát mászni. Nincs más hátra, szereznünk kell egy lámpást. Előbb azonban nézzünk el a medvék házához. A tolvajnőtől való félelmükben valóságos erődítménnyé alakították a kuckójukat. Ide csak tankkal vagy nehéztüzérséggel lehet bejönni...



A helyi uzsorásszövetkezet magas kamatra hajlandó pénzt kölcsönözni. A nemfizetők között értékes nyereményeket sorsolnak ki. Ilyen például a péppéverés, testrészeladás, házrombolás és rokonmolesztálás. Ne riasszon vissza senkit ez a kis fenyegetés, bátran vágjunk bele az üzletbe! Ha elég ügyesek vagyunk, akkor egy egyszerű kis csellel be tudunk jutni a mackók barlangjába. Itt zárjuk el a csapot és kezdjünk hozzá a mosogatás nemes feladatához! A medvék váratlan belépője azonban megzavar minket, ezért gyorsan rejtőzzünk el a kéménybe. Sajnos az ebédkészítéshez tűz is kell, ezért rekordsebesség alatt jutunk el a városi szökőkútba.

A pénz megszerzése után már le tudjuk fizetni a két őrt. Boldogan mennénk be a kapun, de a benti őr csak azokat engedheti be, akik a személyzethez tartoznak. Hát ez elég kellemetlen! Még jó, hogy olvastuk a hirdetést a mágusversenyről. Az első helyezett lesz az új udvari varázsló. Az állásra nem csak mi pályázunk, ezért nem ártana egy kicsit ritkítani a mezőnyt. A megoldást a viccárus készülő bűzbombája jelenti. A legfontosabb alkotóelem azonban még hiányzik belőle, ezért a mi segítségünkre szorul. Itt az ideje, hogy meglátogassuk régi jó ismerősünket, a mocsáry szerzetet. Igaz ugyan, hogy az első részben kicsit szigorúak voltunk vele, de reméljük elfelejtette azt a néhány kellemetlenséget.

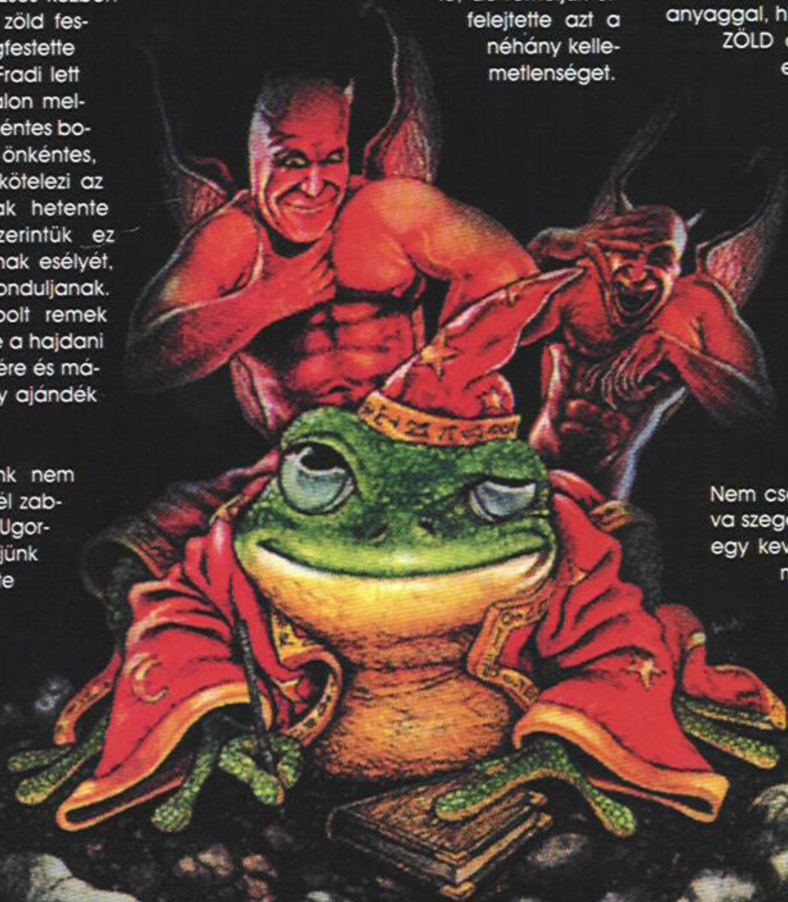




Az utóbbi két évben megtollasodott, mivel egy hatalmas MucMocsáry étterem virít a város közepén. Egy kikiáltó ingyenes ajándékokat osztogat a járókelőknek, mi se maradjunk ki a potyázásból. Az étteremben meglepve tapasztaljuk, hogy az eladó nem enged fel minket a régi barátunkhoz. Vegyük meg a kölyökmenüt és elmélkedjünk el egy kicsit a pincér szavain. Csak alkalmazottak léphetnek be a főnökhöz? Talán ha beöltöznénk kikiáltó embernek? Keressünk a városban egy olyan üzletet, ahol foglalkoznak jelmezkészítéssel. Az eladó örömmel vállalja a munkát, csak zöld anyagot kér. A piacon vehetünk ilyen anyagot a kelmeárustól, csak egy apró szívességet kell neki teljesítenünk.

Itt a település pletykafészkei tesznek úgy, mintha dolgoznának, de ne higgyünk a látszatnak. Esés közben kiesett a zsebünkből a zöld festékporunk és kicsit megfestette a vizet. Sebaj, úgyis a Fradi lett a bajnok. A tetoválószalon mellett működik a város önkéntes bolondokháza. Ez azért önkéntes, mivel lakóit senki sem kötelezi az ottmaradásra. Ők csak hetente egyszer bolondok, szerintük ez nagyban csökkenti annak esélyét, hogy tényleg megbolonduljanak. Az egyik önkéntes ápolt remek ajánlatot tesz. Álljunk be a hajdani zabpehely bolond helyére és máris 100 dollár és néhány ajándék üti a markunkat.

Ha az emlékezetünk nem csal, akkor a medvéknél zabpehely lesz a vacsora. Ugorjunk el hozzájuk és kérjünk kölcsön egy tállal. Eleinte elég bizalmatlanok velünk, de mikor bebizonyítjuk nekik, hogy nekünk köszönhetik a tolvaj eltűnését, gond nélkül kapunk pelyhet.



Még mindig problémák vannak az anyaggal, hiszen a jelmezhez kifejezetten ZÖLD anyagra van szükség. Talán egy jó ruhafestő segítségünkre lehetne! A mocsáry jelmez segítségével már nem probléma bejutni a főnökhöz.

Nagyon megható volt látni mennyire örült a jövetelünknek. Csak akkor keseredett el, mikor a mocsár pörköltre került a sor. Nagyon bántotta, hogy az emberek mennyire nem szeretik ezt a csemegét. Sőt még azt is mondják, hogy túlságosan büdös. Nem csoda, hogy le van lombozódva szegény. Vigasztalásul kérjünk tőle egy keveset, abból a mennyei csemegéből.

Szívesen áll rendelkezésünkre, mikor megdöbbenve tapasztalja, hogy elfogyott a sara a kajakészítéshez (és ez még csak az első hozzávaló). Naná, hogy ránk



esett a választás, mi szerezzük be a sarat. A mocsárba vezető utat, azonban előbb ki kell világítani. A kisállat-kereskedésben minden hozzávalót megtalálunk. Egy kis kombinációs készséggel hamar ki tudjuk világítani a csatornát.

A mocsárban természetesen rengeteg a sár, csak éppen megszerezni nehéz. Majdnem olyan kemény, mint a Discworld-ben a matricát elszedni az utcagyerektől. Ha már itt vagyunk nézzünk be ismét a mókamesterhez és csináltassunk vele néhány bűzbombát. A továbbiakban már nem sok varázslónak lesz kedve visszatérni a versengésbe. Frissen szerzett varázskönyvünkkel kápráztassuk el a királyt, ha elég kitartóak vagyunk megkapjuk az állást.

Most már a kastélyba is beengednek, hála a belépőkártyánknak. A kastély udvarán a fiatal herceg gyakorlatozik a borsóköpőjével. A kitömött nyuszikat és az udvari varázslókat már egészen jól el tudja találni. Néhány becsületsértés után sikerült kipuhatolnunk a kölyöktől, mit is szeretne legjobban. Egy valódi kard az, ami boldoggá tudná tenni. A tóból felbukkanó legenda beszélt valamit egy valódi kardról, de azt csak olyanok húzhatják ki, akik királyi vérből származnak. Egyelőre ne foglalkozzunk a mendemondákkal, inkább jelentkezzünk a királynál eligazításra.

Első feladatunk nem igazán méltó a munkakörünkhöz. Egy síró kisbabát kell elaltatnunk. Ezt mondani könnyebb mint megcsinálni, de azért valahogy majd csak sikerül. Először is ékeljük ki a bölcsőt, szegény baba már biztosan tengeribeteg a sok ringástól. Az üvöltést csak nem akarja abbahagyni, más módszerhez kell folyamodnunk. A király szerint a hercegnő mindig is le tudta csendesíteni a kicsit. Egy a bökkenő, a hercegnő mélyen alszik és semmilyen hangkeltő eszközzel nem lehet felébreszteni. Kavarjunk vissza a mocsárba és váltsuk fel az éppen szolgálatban levő Tó Hölgyét! A szigeten található az a híres-neves kard, amire a kis herceg olyan nagyon vágyakozik. Jelenlegi állapotunkban nem tudjuk kihúzni a kardot, menjünk inkább el a városba, hogy valaki fenségesebbé tegye a külsőnket.

Erre a célra a tetováló szalon tulajdonosa kiválóan alkalmas. A baj csak az, hogy az ebédideje pontosan két óráig tart. Az étterem órája meg kettő előtt pár perccel állt meg. A megoldás itt is roppant egyszerű, be kell indítani az órát. A mester díjszabása elég borsos, 400 ruppót kér egy tetoválásért. Ez nekünk nagyon sok. Szerencsére megláttuk a falon a hirdetést: minden 1000. vendég ingyen jöhet. Mivel mi pont a 999. helyen vagyunk nincs más dolgunk, mint beszerezni valami balekot.

Ez is sikerült, most már vihetjük a kardot a hercegnek. A királykisasszony felébresztése innentől kezdve már csak azon múlik, meséltek e nekünk kiskorunkban. A lány szerint az elalvást nagyban elő fogja segíteni egy nyalóka. A baba ezzel ellentétes nézeteket vall, kivágja az ablakon az édességet. Ez az ötlet nem vált be. Kiskorunkra visszaemlékezve felidézzük, hogy minket egy fehér folyékony valamivel altattak el, talán most is hatékony lenne.



Végre csend van a kastélyban. A király is nyugodtabbnak látszik, meg is engedi, hogy meglátogassuk a kincseskamráját. Az előző részből megismert két zsoldos démon most is az utunkat állja. Cselezzük ki őket egy jó kis banánkoktéllal és keressünk egy másik bejáratot a kincsekhez! Segítségképpen emlékezzünk vissza, mikor láttuk utoljára a kiskölyköt! A mucusade-del a kalapunkban bátran visszatérhetünk Calypso házához. Hát ez a mi formánk! Egy csapat kalóz elrabolt minket, oly közel a célhoz. Nincs mit tenni, folytatni kell a kalandot a tengeren.

Hogyan szökjünk meg vérszomjas kalózok markából?

Egy hajófenékben térünk magunkhoz, odaláncolva egy másik fogolyhoz. A kalózkapitány kaján mosollyal ecseteli a kivégzésünk különböző módozatait. Addig is hasznossá kell tennünk magunkat, az idő alatt míg életben vagyunk át kell vennünk a tragikus hirtelenséggel elhunyt hajósinas szerepét. Kezdjük mindjárt a nagytakarítást a kapitány szobájában! A kitömött papagájai közül tegyünk el egy darabot, talán jó lesz még valamire.

A hajónaplót ne mozdítsuk el, nem akarunk gyanút kelteni! Az viszont nem tilos, hogy átlapozzuk. A könyv végén találunk egy képeslapot az egyik leghíresebb kalózkikötőről, ami most is az úticélunk. A hajón dolgozó kalózok közül nem mindenki ellenséges velünk. Az egyik matróz még a napszemüvegét is hajlandó elcserélni velünk.



A fenékben raboskodó izomagyú barbár meglepő módon tart magánál egy hegesztőpisztolyt. Persze nem szívesen adta kölcsön, de rábeszélő-képességünk latbavetése nem volt eredménytelen. Látogassuk meg ezek után a bárka kormányosát! A kor követelményeinek megfelelően már itt is papagáj irányítja a hajót. Egy gyors cserével azonban cseréljük ki egy hibás Pentium processzoros robotpapagájra. E tranzakció eredményeképpen a hajó irányt változtatott. Dolgunk végeztével dőljünk le egy kis pihenésre, az árboc tövébe! Felébredésünkkor meglepve tapasztaljuk, hogy még mindig a nyílt

tengeren hajókázunk. Valami nagyon nincs rendben.

Már rég vissza kellett volna érnünk a városba. A kormányos gyanakodva méregetett minket. Szerinte valami hiba lehet a papagájjal, mivel pont az ellenkező irányba tart, mint ahogy azt jelzi. Még szerencse, hogy a megfigyelő az árboc-kosárban időben észrevette a tévedést, így korrigálni tudták az útirányt.

Új tervet kell kieszelnünk! Másszunk fel az árboc tetejére és ragasszuk fel az őr messzelátója elé a képeslapot! Most már csak azt az átkozott mucusade-et kellene megtalálni! A hajó kincseskamráját egy hatalmas lánc tartja biztonságban. Ez még nem is lenne olyan nagy baj, de akárhányszor nekifogunk a hegesztőpisztollyal szabaddá tenni az utat, a kapitányt pont akkor eszi oda a fene. Az egyik kalóz figyelmetlenségéből eredő baleset után már nem lesz gond rögzíteni a kapitány ajtaját. Most jöjjön ki ha tud!

Az üvegünk ott várt minket épségben. Most már tényleg megérdemeljük a pihenést. Furcsa hangra ébredtünk fel. Az egész fedélzet üres volt, csak egy böhöm fregatt vett célba minket a jobb oldali ágyúsorával. Csak lesz annyi eszük, hogy nem lőnek le egy ártatlan varázslót?!

Nem volt. Hajótörést szenvedtünk...

Hogyan jussunk ki élve egy majdnem lakatlan szigetről?

Pechünkre az összes eddig összegyűjtött tárgyunk odaveszett a hullámsírba. Már éppen kezdtünk kétségbeesni a hajtóanyagot illetően, mikor a part távolabbi részén megpillantottuk az ismerős üveget. A rohanás azonban hiábavaló volt, egy szakadt guberáló megelőzött minket.

Hiába volt minden fenyegetés és rábeszélés, nem volt hajlandó visszaszolgáltatni jogos tulajdonunkat. Elhatároztuk, hogy ezért a pimaszságáért kegyetlenül meg fog lakolni.



Beljebb a dzsungelben ismét találkozhatunk a kis barátunkkal, aki a fennakadt lufijáért cserébe egy kagylóritkaságot ad nekünk. Ezzel, a törölközővel és az ásóval nagyszerű csapdát állíthatunk a kis szemétnek. A móka végén ne felejtsük el a fejére lökni a kocsiját, az adja meg a bosszú ízét.



A bokrok által eltakart barlangbejáratban üdül a meséből ismert dzsinn. Pechünkre pont egy whiskey-s üveget kapott apartman gyanánt, ezért az első két kívánságunkat nem éppen pontosan teljesítette. El is határoztuk, hogy a harmadikat csak akkor mondjuk el neki, ha már kijózanodott egy kicsit. A kutya semlegesítésére használjuk a legegyszerűbb módot. A kávézó rusnya tulajdonosnője megkínál egy pohár koffeinmentes kávéval, ami elég hatástalan, nincs semmi élénkítő hatása. A keresztező-




désben seftelő árus 3 buznyákért hajlandó adni egy kis anyagot, amivel fel tudnánk javítani egy kicsit a kávét.

A pénz megszerzéséhez azonban meg kell döntenünk a 10 cm-es álomhatárt a limbóversenyen. A bírák igen szigorú szemmel lesik a szabályos versenyt. Talán nem ártana valamivel elterelni a figyelmüket? Erre nagyszerűen alkalmas a szigeten található kínzógép. Hozzuk működésbe és kihasználva a bírák nem oda figyelését, döntsük meg a világrekordot.

A dzsinn az utolsó kívánságunkat már gond nélkül teljesítette, simán elteleportált minket Calypso házához...

Hogyan kavarjuk úgy az eseményeket, hogy ne legyen gond kitalálni mi is legyen a Simon 3 sztorija?

Calypso házánál szörnyű hírek fogadtak. Alix-t, az öreg unokáját elrabolták a gargoyle-ok. Az igazság szerint nekünk kellene megkeresni és kiszabadítani, de nekünk éppen indul a menetrendszerinti szekrényünk. Be is szállunk, de a ravasz mágus kiszedett egy fontos alkatrészt, így mégiscsak el kell indulni és kiszabadítani a lányt. Hiába ilyenek ezek a nők, mindig csak a bajunk van velük.

Az utazás nem egészen úgy sült el ahogy terveztük, talán ez az oka hogy bezártak minket a börtönbe. Egy tapasztalt kalandozónak azonban nem jelenthet gondot a kiszabadulás. Az ajtó kinyitása után egy másik Simon-ba botlunk. Szerinte nincs idő a kérdezősködésre, teleportáljuk el magunkat valami biztonsá-

gos helyre. A goblin tábor mellett materializálódunk. Egyelőre ne bolygassuk őket, nézzünk inkább körül a vulkán környékén. Az elhagyatott kunyhóban egy csapat szerepjátékos kapcsolódik ki a kedvenc játékukkal. Azt képzelik, hogy a modern világban élnek és ezt próbálják meg több kevesebb sikerrel átélni. Csapoljuk meg a szódakészletüket és nézzünk be a sötét erdőbe. Itt rögtön a kis barátunkba botlunk, aki igencsak megéhezett a hosszú út alatt.



A boszorkányok barlangjában három szerencsétlen öregasszony próbálja megcsinálni a varázsitalát. Sajnos mindegyiknek van egy kis testi hibája: az egyik majdnem vak, a másik majdnem süket, a harmadiknak pedig egy kocsmai verekedés során kiverték a fogait. Valahogy segítenünk kell rajtuk, csak akkor tudják elkészíteni a kutyává változtató varázsitalt.

A vulkán peremén található növény latin neve Kajalus Macskusz, gondolom több magyarázatot nem igényel az eset. A táborban mentsük meg a rab elf lelkivilágát, szerezzünk neki egy kis kölnivizet, lehetőleg Amerige-t. A kockázó őröket ugrasszuk össze és máris nagyobb eséllyel indulhatunk kalandozni. Miután legyőztük az egyik főellenséget a jutalommal vonuljunk be Sordid erődjébe.

Itt csak egy éles szemű, kifinomult hallású és remek szaglású biztonsági őr eszén kell túljárnunk. Ne felejtsük el, hogy a sötétben bármit viselhetünk, az nem rontja a varázsló image-t. Az időág megszerzése után juttassuk saját magunkat biztonságba és próbáljunk meg kijutni a kastélyból. Ez sajnos nem igazán sikerült, mivel a gonosz varázslóinas elkapott. Minket ért az a megtisztelő feladat, hogy kihozzuk Sordid-ot a sittről, akarom mondani a pokolból. Szegény Sordi éppen egy nagy halom zabpehely kellős közepén ül és a drága jó mamája tömi belé a sok finom hamit. Ezt a sorsot azért ő sem érdemli meg. Gyorsan lógjunk meg vele és térjünk vissza a várba.




Itt kellemetlen meglepetés ér minket. Sordid gonosz terve sikerült, a lelkünk átkerült az ő szörny testébe. Végszóra megérkezik Calypso is, aki a hamis Simon-t küldte vissza a jelenbe. Minket meg bekötözött szájjal kivittek a főtérre és kalodába zártak. Most tehát ott ülünk a városban és azon gondolkozunk, hogy miként szabadulunk ki ebből a csávából és mit csinálhat az álsimon most a mi világunkba...

Ezekre a kérdésekre már csak a Simon the Sorcerer 3-ból kaphatunk választ. Mit mondjak emberek, ez valami baromi jó játék volt. Az eleje egy kicsit vontatottan indult, de a végére belendültek az események. Imádom az ilyen nyitott végű kalandjátékokat. Nagyon remélem, hogy nem kell másfél évet várni a folytatásra. Az Adventure Soft igazi minőségi munkát végzett. Egy-két poén ismerős volt más kalandjátékokból, de ez semmit nem von le az értékéből.

Végre a nehézsége is megfelelő volt, nem a movie részekre fektették a fő hangsúlyt. Szerintem idén ez a második olyan kalandjáték ami megveri a Full Throttle-t. Ez kell a játékosoknak, nem az automatikus végigjátszás opció. Egy valami azért nem volt elég jó. Bekapcsolt hang mellett nem lehet a szöveget kiiratni a képernyőre. A kettő együtt sokkal jobb lett volna, remélem a harmadik részt már ezzel a technikával fogják megcsinálni.

Tudom, hogy aki csak e leírás alapján szeretné végigjátszani a játékot, most egy kicsit ideges. Ugyanis nem igazán fog menni. Helyhiány, no meg merő gonoszságból nem írtam le minden nehéz részt, bár néhol tettem homályos utalásokat. Végzetes elakadás esetén a Simon2 jeligés leveleket a GURU címére várom. Kiscserkész becsület szavamra gyorsan fogok rá válaszolni. Az idő alatt amíg megérkezik a válasz, lehet egy kicsit gondolkozni és kombinálni. Nagy élményt jelent egyedül végigvinni egy ilyen nehéz játékot.

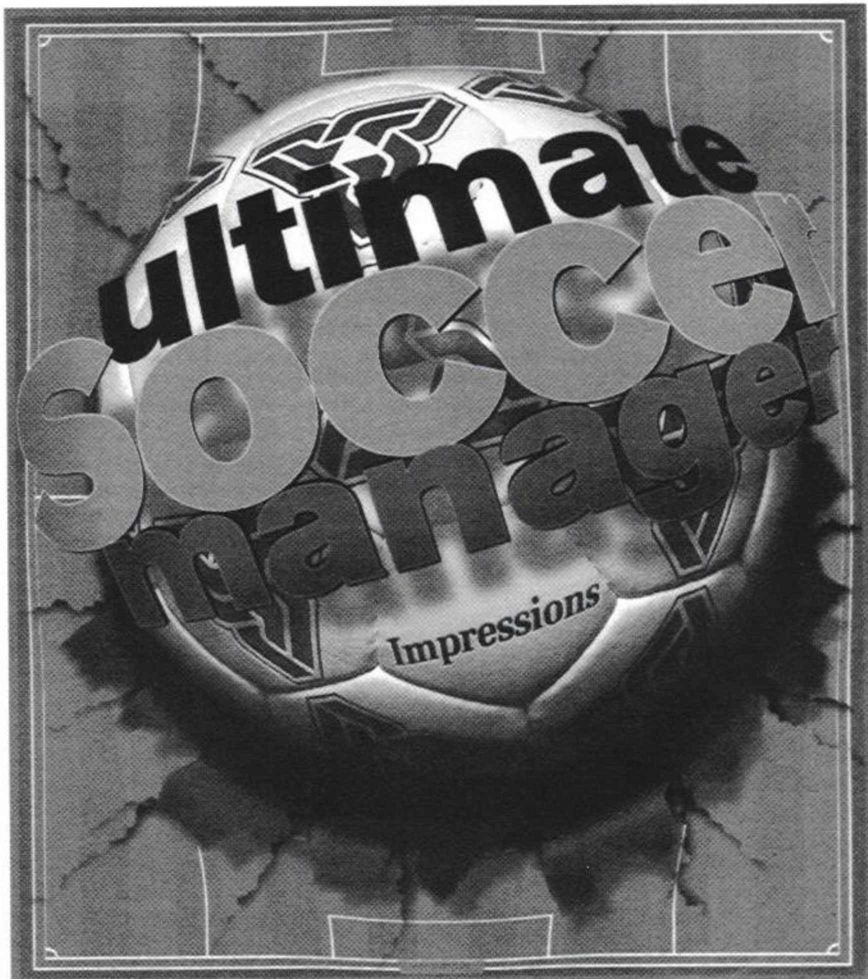
Ajánlom mindazoknak akik szeretik a kemény kihívásokat, de nem akarnak egy Discworld kaliberű adventure játékkal mérgelődni.

*Mocsy*



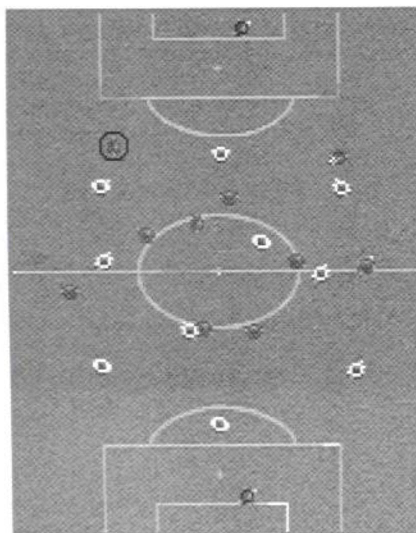

+ Remekül felépített sztori és csodálatos grafika. Öröm vele játszani.
- Miért nem lehet az hogy egyszerre beszéljen és szöveget is írjon a program?

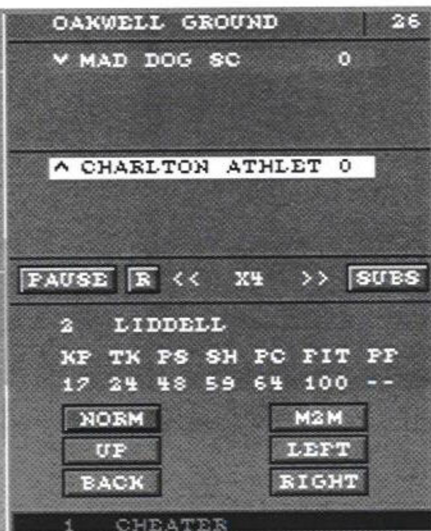
A rendszerváltás óta a menedzserség is felkerült a divatszakmák listájára, lelökve onnan az addig igen népszerű vájár és vasöntő szakmákat. Persze menedzselni sok mindent lehet, például egy meztelencsiga-telep nyálkaosztályát, vagy pedig a GURU magazin postázási- és csomagküldési szekcióját (Shoebaron). Azonban most egy egykoron Magyarországon is ismert és magas fokon űzött sport menedzserei lehetünk, mégpedig a foci játéké. Hogy mi is ez, azt mindenki nézze ki egy lexikonból, én most ennek a gamének a specialitásait fogom kielemezni legjobb tudásom szerint.




Nem vagyok a manager programok elkötelezett híve, ezért kíváncsian nyomtam be az egyes adathordozót az Amiga erre a célra kiképzett nyílásába. Az ilyenkor szokásos kerregés után, az ilyenkor szokásos dolgokat tapasztaljuk, mégpedig logot látunk és zenét hallunk, s miután ezeket Noé elnyomá az vala egérnek gombjával, látásban látá az csodálatos stáblistát, mely mögött a focijáték egy jellemző jelenete vala. S Noé úgy cselekedé, ahogy azt a felesége megparancsolá neki, így vala egérnyomás által megjelent néki a **"Start new game"** és a **"Load old game"** felirat.

Persze mi új játékot fogunk kezdeni, hiszen most az a célravezető. A felszólítás így a következő: **Select your team**! Itt nem kevesebb, mint 119 előre elkészített csapat közül választhatunk. A poén az, hogy a csapatokat editálhatjuk is (Edit), így bármilyen erősségű teammal indulhatunk lokális karrierünkben. A csapatok az Angolországbeli csoportok szerint vannak






osztályozva, a legjobb a premiership, utána az osztályok (division) egytől háromig, legvégül pedig a Hungary NB1-es színvonalbeli conference. Editálásnál megadhatjuk a klub, a manager és a játékosok nevét, a játékosoknál azonban jóval több dolgot is birizgálhatunk, melyek a következők:

KP – **keeping** – labdatartás
TA – **tackling** – szerelés
PS – **passing** – passzolás
SH – **shooting** – lövési pontosság

PC – **pace** – gyorsaság
FT – **fitness** – erőnlét
AGE – **AGE** – életkor

A tulajdonságok 0-tól 99-ig vehetnek fel értéket, az AGE kivételével, aminek a limitje 18-40 (a serdülőket és a Puskás Öcsiket az Impressions úgy látszik nem támogatja). Ha ezzel megvagyunk, akkor az induló tőkénket **(Starting Cash)** jelölhetjük meg, a legjobb választás az 5.000.000£.

Mielőtt elkezdenénk menedzserkedni, az írók figyelmeztetnek bennünket, hogy ez egy fantáziajáték és semmilyen kapcsolata nincs semmiféle valós klubbal, illetve játékossal. Remélem nem szólok későn, hogy szükség van egy üres, formázott lemezre Save Disk gyanánt.

S Noé megpillantá az vala **Main Screen** nevű képet, melyet az úr szent elektronsugara vetíte a képernyőre. A földi született bűnösök lényegében innen intézhetik ügyeiket, kérhetnek pénzt a bankból, trenírozhatják kedvenceiket stb. Menjünk csak szép sorjában.

**The Chairman's Office**

Ez az elnöki iroda, melyhez az elnököt mellékelték. Poénképpen kapcsolgathatjuk a villanyt, vagy rálehelhetünk a virágra, de vannak ennél jobb dolgok is (nácsöl, young naked chicks...).

**Mez:** hirdetők és szponzorok

Lássuk az aktuális hirdetőket **(advertisers)**.
**Number:** mennyi táblát foglal

**Aount:** ár
**Period:** hány alkalommal kéri
**Per Week:** mennyit tejelnek egy héten
**X Board Unoccupied:** szabad helyek száma

**Jegy a kézben**

Itt megadhatjuk azt, hogy mennyibe kerüljenek a jegyek. Kezdetben csak teraszos állóhelyek **(terraces)** és ülőhelyek **(seating)** vannak. A grafikont meglesve felmérhetjük a látogatottságot **(attendance)** és az ebből származó jövedelmet **(income)** (weekly - hetenkénti, season - szezon, attendance (alul) - összes).




**Ablak:** a terület kihasználása

**Stands:** nézők
**Commercial:** kereskedelem
**Catering:** élelmezés
**Parking/Roads:** parkoló és út

Alul bonthatunk épületet **(Demolish Building)** és az egyes fenntartási költségeket **(Maintain)** kísérhetjük figyelemmel. Az itt található dolgok:

**Felső sor:** teljes fenntartási költség
**Percentage to Pay:** a kifizetett pénz százalékban
**Amount You are Paying:** mennyi összeget fizetünk

**Stands:** itt építtethetünk új lelátókat az égtájakat választva. Van itt terraces, seating meg covers (ezzel tudjuk befedni a lelátót). Egyszerre nem építhetünk mindenhol, ugyanis egy működő lelátónak kell maradnia, de szerintem hagyjunk legalább kettőt (1 lelátó = kevesebb ember = kevesebb pénz!).

**The Manager's Office**

Itt székelünk (nem úgy) mi. Van faxgépünk, fiókjaink (sexújságok tárolására), na meg egy telefonunk.

**Fax Machine:** játékos vétel-eladás a következők szerint:

**Transfer List:** ez a játékospiac listája. Ide kerülnek fel az eladó játékosok. Megnézhető a név (name), életkor (age) és a klub, amelyik árulja a fickót. Alul a Statsra nyomva a szokásos statisztika jön elő. A bal gombra grafikon formába (jobban összehasonlítható), amit a jobb gombbal lehet visszacsinálni számadatokra.

**Valuation:** az ember ára (Isaura nincs).
**Transfer:** itt tehetünk többek között szerződési ajánlatot.
**Approach:** ajánlattevés. Ezen belül:
**Contract:** hány évre szóljon a szerződés
**Wages:** a fickovics bére
**Incentive:** prémium (ösztönzési összeg)

A **The Player Wants**-nál a játékos óhaját láthatjuk, a **You Offer**-nél pedig mi tehetünk egy ajánlatot (nysgm).

Az OK-kal szerződtet(het)jük a futballistát.

A Transfer/Sell-nél megszabadulhatunk nemkívánatos embereinktől. A **Transfer/Sell/View** menüi:

**New Contract:** új szerződés

**Transfer/Remove List:** felírjuk/kihúzzuk az eladási listáról a rabsz... izé, a focistát. Itt meg kell adnunk az értékét és végül a **Set**-tel véglegesítjük elhatározásunkat. (Ha kell egy klubnak, akkor ők majd értesítenek minket.) Ezt egyébként a **Sell/List-Unlist** parancsaival is megtehetjük. A **Fast Sell** opcióval azonnal, de áron alul adhatjuk el emberünket (pl. 73.000£ -> 42.000£).

A Faxgép/**Arrange Friendlies** menünél kihívhatunk barátságos mérkőzésre egy másik klubot. 2 hétre 4 dátumunk van, a klub kiválasztása után oda clickeljünk, amikorra akarjuk a mérkőzést (nem biztos, hogy az ellennek is jó). Have Rejected válasznál nem, have acceptednél viszont elfogadja a kihívást.

Végül az **Approach Player**-nél közvetlenül is megkereshetünk játékosokat (a Transfer List-et megkerülve).

A **fiókok**ban a kartotékok (játékos, klub, menedzser, egyéb) találhatóak, ezeket egyébként egymásból is elérhetjük.

Most kapcsoljuk be SONY TV-nket, sajna csak a teletext fogható rajta. A menük:

**Fixtures:** ki játszik kivel és mikor (Pisti, Manci, este 10). A Felső < és > vel lapozhatunk
**Results:** eredmények
**Tables:** ponttáblázatok (lapozás a képernyőre click-kel)
**Form:** az öt osztály (munkásparaszt-értelmiségi + 2 szabadonválasztott) felállása

**Telefon**unk a következőkre hivatott (az aktuális meccsre vonatkozólag):



**Rig Match:** bundázás. Felajánlhatunk egy bizonyos összeget arra, hogy az ellenfél hagyjon minket nyerni. (Nekem ezt a korrekt és sportszerű ajánlatot sohasem fogadták el (They refuse to cooperative).)
**Offer "Bung":** kedvezményes eljárást ajánlhatunk fel a játékospiacon. Ha OK, akkor Thanks..., ha nem, akkor They Want More.
**Place Bet:** fogadhatunk a meccs kimenetelére. (Valószínűsége a nyerés-/döntetlen-/vesztésnek.)
**Answer Phone:** a kapott telefonok.

Végére maradtak a falitábla cetlijei, ezeken a meccseink (barátságos/kupa) dátumai (**Fixture List**) és az aktuális csapatunk (**Team List**) információi olvashatóak.

Menjünk most által a **bank**ba. Bal oldalon látható a bankszámlánk:

**Balance:** egyenleg
**Overdraft Limit:** Fedezet nélküli túlköltekezés
**Cash Available:** a rendelkezésre álló készpénz
**Deposit Account:** bankszámlán levő pénz

A következő dolgokat tudjuk beállítgatni:

**Apply for Loan:** kölcsönhöz folyamodás
**Repay Loan:** kölcsön visszafizetés
**Overdraft Limit:** lásd fent
**View Accounts:** heti/évi elszámolások




A **Deposit Account**-nál a kamatlábat (Interest Rate), valamint a pénz be-kivételt láthatjuk.

Most jöjjön mindenek középpontja, a focipálya (**Match Day Options**). Itt van a csapatlista felállással, játékstílussal (hosszú labdák/passzok, finom/normál/kemény szerelések, óvatos/távoli/közeli lövések) és a szent **Start Match** gomb is, amivel lényegében elkezdhetünk fociz(tat)ni. A meccset a **Kick Off**-fal kezdjük, ráclickkel kiválaszthatunk egy embert (sajátot irányíthatunk (csak szóban) is),

MERCHANDISE AND CATERING PRICES

| ITEM | PRICE | SALES | PROFIT |
| --- | --- | --- | --- |
| PROGRAMMES | 30 P | 0 | 0 |
| SCARVES | £ 7 | 0 | 0 |
| HATS | £ 6 | 0 | 0 |
| SHIRTS | £ 20 | 0 | 0 |
| SNACKS | 32 | | |
| BEER | 17 | | |

DATE: WED 1 1995

gyorsíthatjuk/lassíthatjuk az időt és cserélhetünk (Subs) is. A mérkőzés végén (a népszerűség átka) még meg kell válaszolnunk az újságírói kérdéseket is!

Focistáinkat a **Training Ground**-on izzaszthatjuk meg a jobb eredmény elérése érdekében.
**Current/Available Coaches:** aktuális/rendelkezésre álló edzők és specialitásaik.
Az **Inj** a sérülések, az **Ast** pedig a tanácskérés gombja.

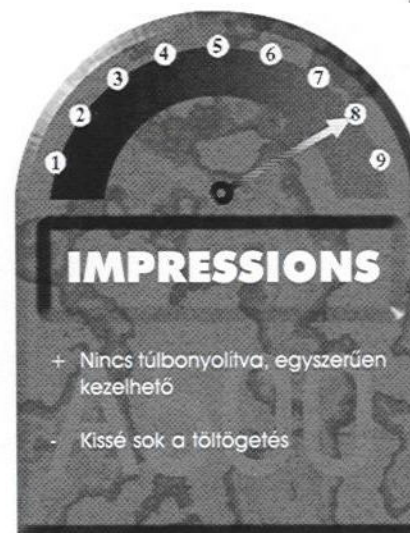
A területen látható többi építmény (Small Shop, Cafe, Programme Stand, Bar) a kereskedelmi részt szolgálja a programban. Egyes áruk nevére klikkelve grafikont nézegethetünk, ahol felül az eladott darabszám, alul az ebből származó nyereség, legalul pedig az egy darabon levő nyereség (ez lehet negatív is!) kapott helyet.

Legvégülre hagytam a jobb gombra megjelenő kis menüképernyőt, ahol minden fontosabb hely elérhető, valamint itt található meg a játékállás mentés ikonja is.



Nos igen, az értékelés: nekem teccik, de nem írok most összehasonlító elemzést. Jól kezelhető szép programot kínálnak Impressionsék, a zene is pont jó háttérzenének. A lehetőségeket sem bonyolították túl, és ez kezdő managereknek vonzó is lehet. Hátránya talán a sok töltögetés, mert szerintem 1MB RAM-ba belefért volna néhány állandó képernyő, de azért nem túl vészes a töltési idő, az animációt bekapcsolva pedig sok poén dolgot fedezhetünk fel. Nos, rajta hát, managerjelöltek, itt a lehetőség a csúcsra emelni az Örök Vesztes SC-t!

*M.D.Jon*



# Campaign II

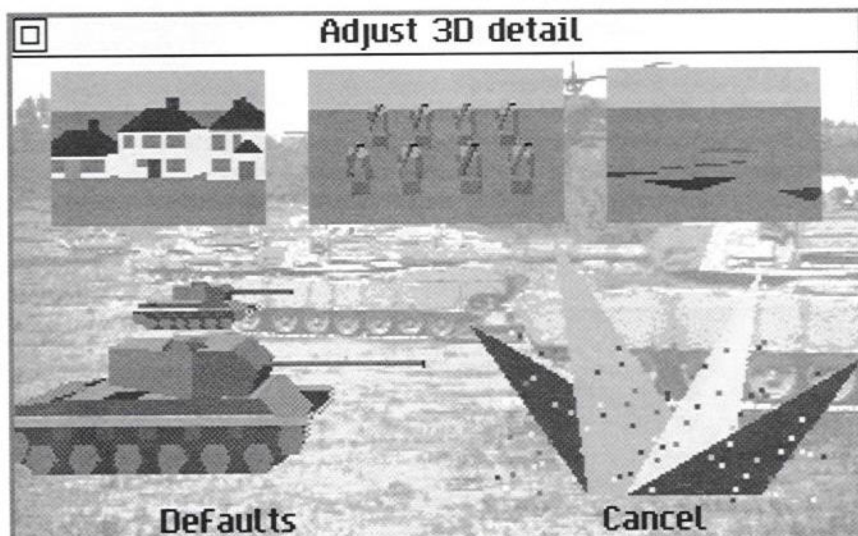
Háború – Államok vagy társadalmi csoportok között hadseregekkel vívott fegyveres harc. /Magyar értelmező kéziszótár/

Nyilván minden játékosnak megvan a maga kedvenc műfaja, amellyel önfeledten képes eltölteni szabad óráit. Ugyanakkor ismeri azokat a kategóriákat is, amiket nagy ívben elkerül. A Campaign II két műfajt ötvöz eggyé, és ezen műfajok kedvelői tapasztalataim szerint általában nem azonos táborban találhatóak. Persze itt nem a nagyvisnyói táborra gondolok, ahol aztán minden játékstílus rajongói együtt voltak.

A hadviseléssel stratégiai és szimulációs oldalról szoktunk gépünk előtt találkozni, de ebben a játékban mindkettővel egyszerre. A Campaign II-ben a játékos több lépcsőben eljuthat a stratégiai döntések meghozatalától egészen a technikai kivitelezés legapróbb mozzanatáig.

A hadászati térkép mellett eldönthetőek az egyes hadseregek, zászlóaljak, vagy akár még az egyes szakaszok mozdulatai is. Ez a legfelső stratégiai szint. Egy összeütközés esetén maradhatunk a tábornoki székben a jelentések hallgatva és értékelve, de mehetünk lejjebb a hadosztály harcálláspontjára is, közvetlen utasításokkal ellátni a szakaszokat. Ha még ezen a szinten is forr bennünk a tettvágy, akkor irány a szakaszvezetők helye, ahonnan az adott technikai eszközt közvetlenül irányíthatjuk, a többi döntést helyettesünkre bízva.

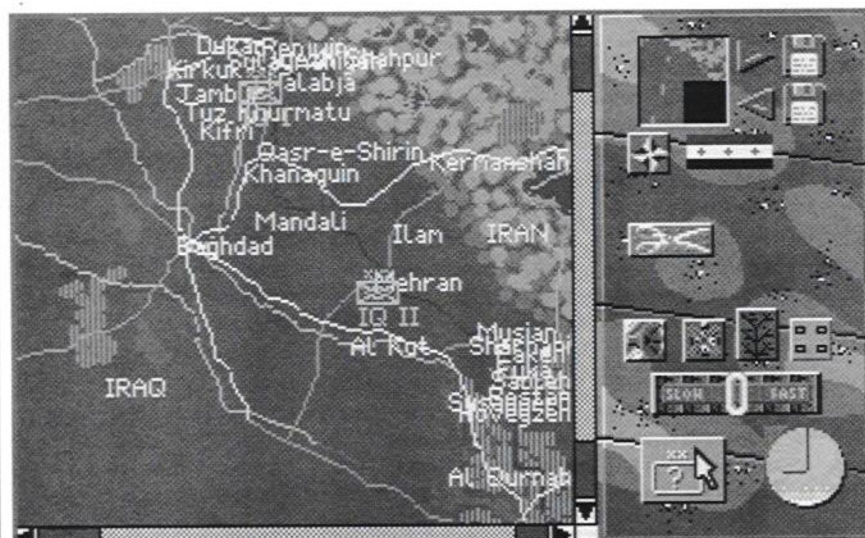
Akinek pedig kedve van a tábornok hivatása fölé emelkedni, katonai konfliktusokat hozhat létre azok színterével együtt. (Azt hiszem itt megoszlik a szerep a teremtő és a politikusok között.)




Bár a játékkal követhető 1945-1999 közötti időszak nincs híján a tömegpusztító eszközöknek, a napjainkban is legnagyobb szerephez jutó szárazföldi, elsősorban páncélozott harci eszközök képezik hadműveleteink arzenálját. Ezen eszközök száma 130-ra tehető a játékban.

A két szemben álló fél a Blue side (NATO), ill. a Red side (VSZ). Mindkettőnek egyedi nemzetiséget is adhatunk a világ – néhány kivételtől eltekintve – valamennyi hadsereget fenntartó országa közül. A két oldal közti fő különbséget az alkalmazható arzenál jelenti. Gondolom több magyarázatra nem szorul.

A játékhoz több valós harci helyzetet mellékeltek. Többek között az 1962-es Vietnami háborút, valamint a 1991-es Sivatagi Viharba költözhetünk Schwarzkopf tábornok, illetve Hussein generalissimus egyenruhájába.





Ha sikerült kedvet csinálnom egy kis hadakozáshoz, akkor lássuk hogyan néz ki mindez a szimulált gyakorlatban.

Az olló ikonnal válthatunk a szerkesztő menüre, ahol mindjárt megismerkedünk a térképpel. A gépelt lap ikon segítségével megtekinthetjük a kartográfiai adatokat, valamint be is állíthatjuk a következőket: dátum, idő, éghajlat, a térkép neve, felbontás 25 km²-től 3200 km²-ig. Az évszámról csak annyit, hogy 1945-ben még nem használhatunk helikoptereket és 1968-ig nem áll rendelkezésre gépesített légvédelem. A térkép szerkesztésére nem is vesztegetem a sorokat, mivel teljesen egyértelmű, a NATO embléma, ill. a vörös csillag kivételével. Az ezzel kijelölt terület elfoglalása lesz a célja a megfelelő oldalnak. Amennyiben ezt a megjelölést nem használjuk, akkor a végső cél a másik oldal megsemmisítése vagy kapitulációja. A térkép elemeit mindig abban a nagyítási fokozatban kapjuk vissza változatlanul, amelyben megrajzoltuk. Ha például a legkisebb nagyítás mellett készítjük a térképet, akkor nagyításakor a körvonalak eldurvulnak, szögletesek lesznek. Ha a legnagyobb nagyításban szerkesztünk, akkor nagyobb lesz a térkép információtartalma, ugyanakkor lassabban is frissíti azt a gép. A térkép részletességét gépünk szabad memóriája szabja meg, amit az információ ablakban figyelemmel kísérhetünk.

Innen a tank ikonnal léphetünk a sereg szerkesztéséhez. A hadtesteket jelképező piktogramok hierarchikus felépítését nem árt tanulmányozni, hiszen sok információt nyújtanak anélkül is, hogy részletes struktúrájukat meg kellene nézni. Hierarchikus csoportosításuk a tömb fölötti jelzés alapján a következő:

XXX – hadsereg (army)
XX – hadosztály (division)
X – ezred/dandár (regiment/brigade)
II – zászlóalj (battalion)
– szakasz (platoon)

Természetesen minél feljebb haladunk, annál több alsóbb egységből álló egészt kapunk. A rendelkezésre álló alap zászlóaljak a következők:

| | |
|---|---|
| II | Infantry - Gyalogság |
| II | Cavalry - Lovasság |
| II | Armour - Páncélos |
| II | Mechanized infantry - Gépesített gyalogság |
| II | Air defence - Légvédelem |
| II | Self Propelled Artillery - Önjáró tüzérség |
| II | Aviation - Légierő |
| X | Regiment / Brigade - Ezred / Dandár |
| X | Brigade Armour - Páncélos dandár |
| X | Regiment Mech. Inf. - Gépesített gyalogezred |
| XX | Division Mech. Inf. - Gépesített hadosztály |
| XXX | Army - Hadsereg |

Hadseregünk alkotóelemeit egyszerűen felpakolhatjuk a térképre, a jobb alsó sarok két ikonjával pedig másolhatjuk őket. A másolásnak az alap hadtestekkel nem lenne jelentősége, ám minden csoportot külön-külön módosíthatunk az olló ikonnal.

A hadtest struktúráján legkisebb egységként egy zászlóaljat kell kiválasztanunk az ollóval. Ilyenkor megjelennek a behelyettesíthető zászlóaljak vagy harci járművek. Itt is van lehetőség kivágásra, beillesztésre. A hierarchia csúcsán álló piktogramot kiválasztva, a NAME menüponttal el is nevezhetjük a hadtestet. A név természetesen szerepelni fog a fő stratégiai térképen is, megkönnyítve a csapattestek azonosítását.

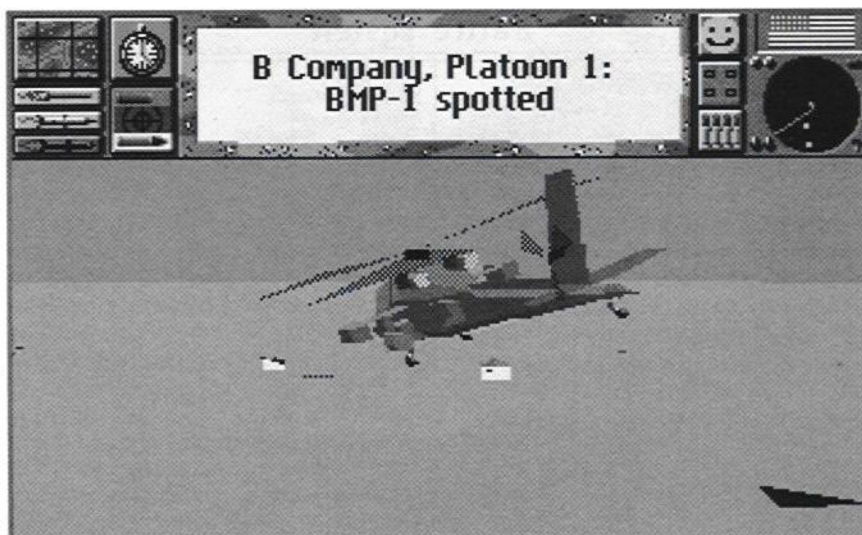
A beillesztések legalsó eleme a szakasz. A kiválasztott harceszközökre cserélődnek a kijelölt szakasz és az alatta lévők. Egy zászlóaljon belül kötött a szakaszok harcászati besorolása. Nem állhat egy zászlóaljban pl. gépesített légvédelmi szakasz és légierő szakasz.

Az üzemanyag, lőszer és élelmiszer utánpótlást biztosító egységek nem módosíthatóak.

A hadtestek elhelyezését természetesen mindkét oldalon el kell végeznünk. A kettő között a NATO, ill. VSZ jelzéssel lehet váltani. A zászlóra klikkelve pedig a nemzetek között válogathatunk.

Az áthúzott órával térünk vissza a stratégiai térképre, ahol már indulhat is a móka. Természetesen a térképet menthetjük, tölthetjük, de ezt mindenki meg fogja találni. Talán csak annyit jegyeznénk meg, hogy a directory ablak legalsó sorában kell állni a pointernek, mikor a térkép nevét beírjuk. Ha szükséges, még az intro lemezen is elfér néhány térkép.

A térképen a bal gombbal választhatunk ki egy hadtestet. A jobb gombbal





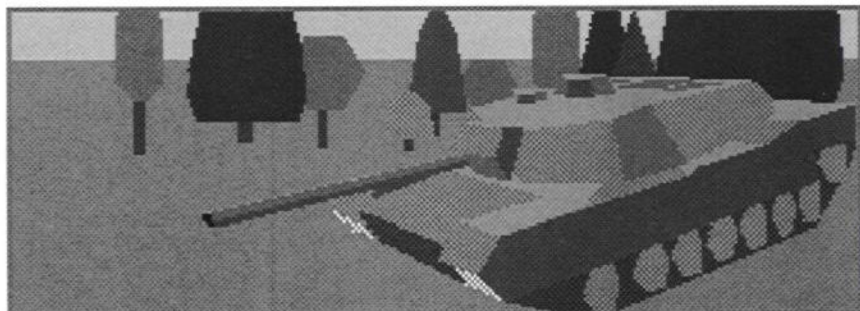
ezután egy célterületet jelölhetünk ki neki, illetve ha a célterület lőtávolon belül van, akkor rögtön tűz alá is vehetjük. A kijelölt hadtest struktúráját is megszemlélhetjük és felállásának formáját megadhatjuk. Az idő múlását a napóraszerűséggel befolyásolhatjuk, a valós és gyorsított idők között. A gyorsítás mértékére a felette elhelyezkedő csúszka van befolyással.

A zászlóaljnál nagyobb egységeket kétféleképpen kezelhetjük. Ha a térkép olyan nagyítási fázisban van amikor a hadtest egységei különállnak a hadtest piktogramja körül elhelyezkedve, akkor minden egyes zászlóaljat külön irányíthatunk, harcba egymástól függetlenül bocsátkozhatnak. A hadtest mozgatásával pedig egy bizonyos területen ugyan szétszóródva, de mindet mozgathatjuk. Más a helyzet amikor a térképen csak egyetlen piktogramként jelenik meg például egy páncélos hadosztály. Az irányítása teljesen egységes, a zászlóaljakat külön nem utasíthatjuk. Harcba szállni pedig egységesen lehet. Ennek nagy előnyét majd a manuális harcnál fogjuk látni. Ilyenkor lehetőség van a hadosztály különböző harcászati besorolású erőinek együttes, összehangolt működésére.

Az utóbbi esetből a térkép nagyításával léphetünk az előbb említetthez.

A folyókon keresztüljutni az utak mentén lehet. Ha egy több zászlóaljból álló egységet akarunk átjuttatni a folyón, ne olyan léptékben tegyük, amikor külön látszanak, mert sokáig fognak kóvályogni a vízparton. A tó, ill. tenger partján fekvő városokat a víz felől is támadhatjuk, ilyenkor partraszállást hajtanak végre zsoldosaink vagy éppen sorkatonáink.

Az utánpótlás raktárakon áthaladva automatikusan feltöltődnek a készletek,



amelyek állapotát a struktúrákon láthatjuk. Érdemes harci helyzet előtt ellenőrizni, mert egy lőszer nélküli hadsereg könnyen fémhulladék temetővé válhat.

Miután megismerkedtünk a felső vezetés feladataival, induljunk arra amerről a lánctalpak csörgését hallani. A harc kezdetekor megszemlélhetjük a csatatérre vonuló erők mennyiségét és osztályát. Amennyiben az átfogó gondolatok hívei vagyunk és nem akarunk a részletekkel bajlódni, akkor válasszuk az automatikus harcot, és egyből megtekinthetjük a csatatérről levonuló erők mennyiségét.

Ha tökéletességre törekszünk vagy éppen sorsdöntő ütközetre kerül sor, akkor maradjunk a csata manuális lebonyolításánál és máris megérkezünk a harcászati térképhez. Itt kis zászlócskák jelzik az egyes szakaszokat. A szakaszokat kiválasztva a szakaszvezető harci eszköze kékre vált, majd a jobb gombbal egy haladási irányt adhatunk meg számára. A térkép legalsó vonalára küldve őket visszavonul a szakasz.

Mindenek előtt tekintsük át a képernyő jobb oldalát. Az órát már mindenki jól ismeri, nem annyira a sebesen távozó angol úriember alakját. Ez a visszavonulás. Érdemes akkor is használni, ha jobban állunk az ellenségnél, mégsem engedhetünk meg veszteségeket. A szakaszokat mindenképpen vonjuk ki a harctérről mielőtt visszavonulunk, ugyanis aki ott marad az elveszett. Nézhetjük őket a hírekben, a hadifoglyokról szóló tudósításban.

Valamivel ez alatt találhatjuk meg a harctérre vonatkozó beállítások ikonját. Itt állíthatjuk be azt, hogy mennyire mélyen kívánunk részt venni az ütközet technikai lebonyolításában, melyek azok a feladatok, amelyeket nem bízunk másra. Nézzük mindjárt a felső sor négy ikonját, melyeket automata és manuális beállításba helyezhetünk.

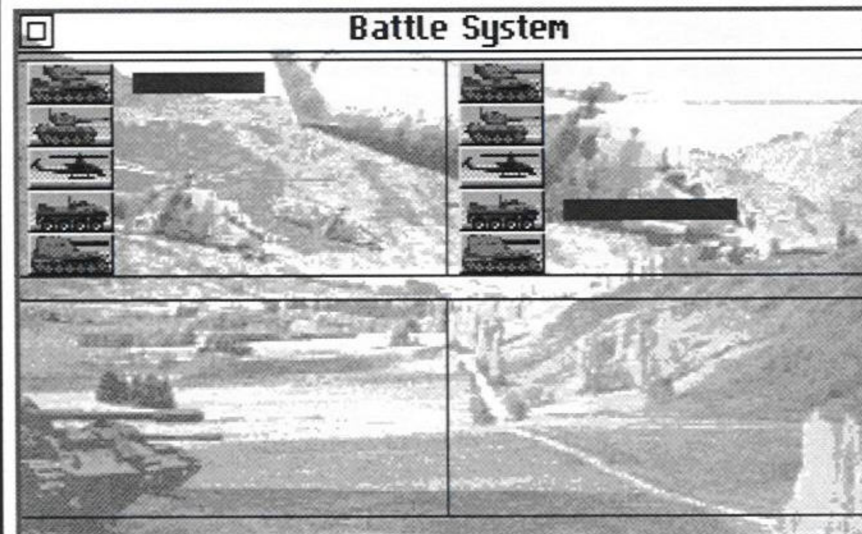
1. az erősítés szabályozása, az új szakaszok bevonása a harctérre.
2. légi támogatás.
3. tüzérségi ágyúzás.
4. légvédelmi támogatás.

Alatta a járművek vezetése, a lövegek kezelése és a szakaszvezetők döntései vehetők át, illetve tetszőleges beállításokkal meghatározhatjuk saját szerepünket.

Beállíthatók még itt a 3D grafika részletessége és a harci eszközök irányítására szolgáló billentyűk is, melyek alapbeállítását láthatod a cikk végén. Térjünk vissza a térképhez és nézzük meg a négy harci eszközt ábrázoló ikont fentről lefelé:

1. A hadtest struktúrája, ahonnan szakaszokat küldhetünk a harctérre. Az ott szereplőket piros kerettel jelzi.

2. Légi támogatás. A fentihez hasonlóan a magasabb harcászati alakulat esetén a légierő szakaszait vezényelhetjük a frontra.



3. Tüzérségi támogatás. A célkereszttel egy célterületet jelölhetünk ki a térképen. Szórása elég nagy és csak tüzérséggel rendelkező harcászati alakulat esetén használható.

4. Légvédelem bevonása az első két ponthoz hasonlóan.

A harctéren egyszerre maximum 16 harceszköz lehet küzdőfelenként.

Maradjunk még az ezredesi vállapnál és a térkép mellől koordináljuk páncélosainkat. A manual strategy beállításnál a mi feladatunk a szakaszokat mozgási iránnyal ellátni, alakzatukat meghatározni. A jobb alsó sarokban található ikonnal további parancsokat adhatunk a kijelölt egységnek. A behajtani tilos jelzés azonnali megállásra, míg az ásó a szakasz beásására, védelmi helyzetbe hozására ad parancsot. Egy ellenséges harci eszköz kiválasztásával megjelenik előttünk teljes fenyegető nagyságában néhány technikai információ kíséretében. Ami ezekből mindenki számára nyilvánvaló, a hátuk sebezhetősége. Minden eszköznek az elejére kerül a vastagabb páncélzat, és ezt csapatmozgásaink során soha ne hagyjuk figyelmen kívül.

Ha valamit automatikus beállításban hagyunk, a mi parancsaink akkor is mindig magasabb prioritással rendelkeznek. Manuálison viszont a gép nem avatkozik be a feladatba.

Talán ismét haladjunk lejjebb egy fokot a katonai hierarchia magas létráján. A szakaszvezető mindig a szakasz rangidős tagja. Ha elesik, azonnal helyébe lép a soron következő. Cselekvési területe pedig már nem térkép felett, hanem a talajon, ill. az fölött van. Első szinten az alakzatot és a céltárgyat határozhatjuk meg, automatikus lövegkezelő és vezető mellett. A következő szint már a legalsó, amikor magunk irányítjuk a harci eszközt. Manuális irányítás mellett kiküszöbölhetjük a program mesterséges intelligenciájának tökéletlenségét. Az irányítás és lövegkezelés egyszerre olyan komoly feladat, amit nem érdemes választani. A manuális irányítás mellett kihasználhatjuk a városok utcáit gyorsabb haladásra. Oszlop alakzatban hamar a szükséges helyre juttathatjuk az erősítést. Mikor túlerővel kerül szembe szakaszunk és nem látszik menekülő útvonal, a beásás marad az egyetlen lehetőség. Így jól védve manuális lövegkezelés mellett nagy károkat okozhatunk.




Amint egyetlen pusztító és gyakran értelmetlen hadakozás sem tart örökké, ezennel végére értünk ennek a néhány oldalas szemeszternek. A kitanult tábornokoknak még sok gyakorlat közben megszerezhető tapasztalatra lesz szükségük, de én bízom jó képességeikben. Tábornokok! Mindenki ismeri feladatát. Leléphetnek!

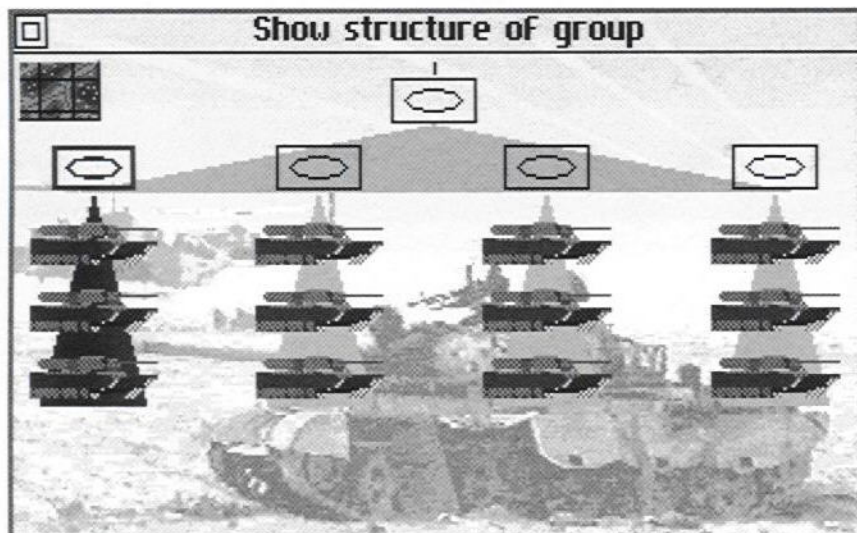
Az a gyanúm, van mivel összemérni ezt a játékot. Született már néhány igazán jó katonai stratégiai játék. A Campaign sorozat a 20. század hadviselésével, könnyű kezelhetőségével és egészen kellemes grafikájával kiemelkedik a hasonlók közül. Nagyon jól összehozták benne a többszintű hadvezetés elemeit. Az arzenál is jól kidolgozott, ám sajnos a két oldal csak saját fegyverzetéből válogathat. Mindent összevetve biztosan nem húznám el a számat, ha egy ECTS-en az Empire a Campaign III zászlaját lobogtatná.

Ajánlott filmek: A halál ötven órája, A leghosszabb nap

Végül pedig nézzük az ígért alap billentyűzet kiosztást: Az alapvető irányítást minden eszköznél a kurzor mozgató nyilak végzik.

**Páncélos jármű:**
k, m – jobb lánctalp előre, hátra
h, n – bal lánctalp előre, hátra
l, g – torony forgatás
f, ; – löveg cső emelés, leengedés
SPACE – tüzelés a fő fegyverrel
d – torony géppuska
# – homlok géppuska
backspace – gyalogság kieresztése, visszahívása
**Helikopter:**
a, z – emelkedés, süllyedés

*Lázi*






# AMIGA **DOOM**-ok

# (DOOM-os Amigák)

**Doom, Doom és Doom**

A szót meghallva sokféle érzés kavarog az emberben. Kavarog mert átlagost NEM lehet mondani a játékról, a stílusról. Valljuk be egymás közt így Amigások, ha netán eszünkbe (kezünkbe) jut egy PC, pár szóval jellemezni is tudjuk.

– DOS, Windows, Norton Commander és Doom!

A Doom-ot van aki imádja, és vannak olyanok is akik ki nem állhatják, a kettő közt csak olyanok akadnak akik még nem ismerik (bár ez utóbbiak száma erősen közelíti a nullát). A név egyenlő lett a stílussal, s minden utánzatot hozzá viszonyítanak, ő az alapmérce. Jól lehet nem elsősorban az új technikai megoldásainak köszönheti sikerét (bár kétségtelen ez is közre játszott), hanem a játék megunhatatlanságágának, igen változatos variálási lehetőségének. Nem telik el olyan hónap, hogy ne jelenne meg hasonló "Doom-os" megoldású texturemapping játék, hisz ezekben a világokban 3D-s környezetben igen reálisan mozoghatsz annyira, hogy már-már ott képzeled magad. Szinte mindegyik számítógép típusra no és konzolra írtak hasonló technikával készült játékokat, több kevesebb sikerrel. S ha már itt tartunk, nézzük meg, hogy eddig melyik Amiga játékokban alkalmaztak texturemapping technikát.

Ambermoon, Jurassic Park, Legend of Valur, Liberation, TrickOrTreat, Whales Voyage II

Death Mask és a Hired Guns játékok a hiedelemmel ellentétben csak 90 fokos forgást végeznek, bár kétségtelenül megtévesztők. A játékoknál jóval több texturemapping demo jelent meg az utóbbi években, egy pár ízelítőként a teljesség igénye nélkül.

Poom, BSP, TmapDemo, ChunkyMaze, TextDemo, DogenStein3D, 3D-Demo, Wolf 23, Wolf 3D, DamageWolf 3D, DenWolf, Rot 3D stb.

A téma annyira népszerű, hogy az Interneten megtalálható Amiga Texturemapped Games FAQ -ban olvasható a legújabb Amigás Doom stílusú demok és játékok (források, libraryk) ismertetése. A sok forráslista (köztük magyar is), valamint texturemapping online konferencia segíti a téma iránt érdeklődő Amigásokat. Pár játékról csak néhány soros, főleg technikai információval rendelkezem a fenti FAQ-ból, demoverziói nem, vagy nem is fognak megjelenni.

**SwitchWorld** (Unioun Interactiv Engine)
A500, A1200, CD[32] verzióval ez utóbbi CD-s, synthezer-es zenéjét Aikiko írja. Megjelenése még ez év szeptemberében várható. Az 5 epizódból álló játékban 10 féle fegyver segítségével kell "szétlőni" mindenkit.

**Frank`s Engine** (Frank Hofman) A1200
Olyan texturemapped játék ami támogat grafikus kártyát (CyberGraphics), így a szerencsés játékos akár 15 Bit-es módban (>32000 szín) Doomozhat. Mindezt az rtg.library segítségével végzi.

**Donald` Engine** (Donald J.) A500, A1200.
Nem valódi texturemapped játék, de 3D-ben szabadon mászkálhatunk, mindezt nagyon gyorsan és teljes képernyőn. A játék leginkább a Behind T.I.G.-ra hasonlít. Érdekessége, hogy Amosban írták persze némi C segédlettel.

**Albas` Engine Breathless** (Alberto Longo)
Egy olasz csapat munkája, ígéretük szerint a játék felbontása 1×1 vagy 2×2 közt állítható lesz. Totál Doom típusú program, animált textúrákkal, liftek, ajtók, plafon stb. Támogatja a Picasso II kártyát, és a gyorsabb procival rendelkező Amigákat. De már A1200 + Fastram konfigurációval is full képen játszhatunk. (Kérdés milyen sebességen?)

Ezenkívül megjelenik még a Warps (O. Groth), Dentaku26 (A.J.Amsel), Phoenix (Posse) és a Reality játékok csak A1200, illetve pár CD[32] verziókban. Ez utóbbi négy játékról is csak száraz technikai adatok állnak rendelkezésre, ezért nem fárasztlak tovább benneteket.

Néhány észrevétel a játékokról

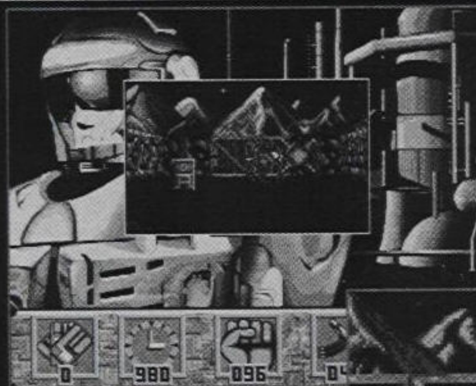
A programok gyorsasága általában még elfogadható, de igen hiányzik az oldalazó és a gyorsított (futás) mozgás lehetősége. Ezenkívül hiányzik a Doom-ban már bevált és általánosan elfogadott fegyvert tartó kéz. Nagyon sok játékból egyszerűen kihagyták a térképet és a save-t, gondolom némi technikai nehézségek miatt. Az ellenfelek sok játékban egyhangúak és mozgásuk nagyon darabos. A Fears és AB3D játékoknál a nagy feketeségből (messziről) tüzelő ellenséget nem lehet észre venni ami nem nagy baj, de olyan gyors a lövedéke, hogy egyszerű hátrálással nagyon nehéz kitérni előlük. Mindegyik játékban található 1-2 jó ötlet vagy kiemelkedő rész (zene, textúra, robbanás, víz stb.), mindezeket összegyúrva akár egy jó játék is megjelenhet idővel.

**Project Battlefield**

Előbb-utóbb kénytelen leszek megtanulni lengyelül, mivel ez a játék is innen származik. Két testvér Tomasz és Sebastian Zileinski munkája a Mirage Soft? kiadásában. A játék stílusa lövöldözős, bár sokszor beszélgetni lehet, sőt kell a békésebben viselkedő karakterekkel. A sztori szerint mi a "jó" robotot személyesítjük meg, akinek az a feladat jutott osztályrészül, hogy egy labirintus városban kell megkeresni három ID



kártyát. Majd ezek segítségével kell kiszabadítani a professzort. Némi szótárazás és játék után csak ennyit tudtam kihámozni a játékból.




Előnyei: A500 verzió, gyors, jó zene, 3 lemez, HD Install is, már kész játék.

Több jót képtelen lennék írni a játékról, ellenben rosszat annál többet.

Csak lengyel nyelvű, nagyon kicsi a játéktér, nem lehet normálisan konfigurálni. A karakterek picit darabosan, sokszor pedig kiszámíthatatlanul mozognak, ezenkívül nagyon egyformák. A500 tulajdonosok eljátszhatnak 1-2 órát a programmal, de én inkább a Behind T.I.G. ajánlanám időtöltésként.



### Fears 2

Akinek A1200-es vagy CD$^{32}$-es gépe van, minden pillanatban várhatja a játék végleges verziójának megjelenését, hisz augusztusra ígérte a Bomb Soft. Véleményem szerint kicsit lejáratták a játékot maguk a szerzők.



Az egész még tavaly kezdődött, mikor megjelent a Fears (1) első demoverziója – a maga igen pici képével és lassúságával. Viszont itt találkozhattunk először (enyhén szólva ronda) ellenfelekkel, amik iszonyú darabossággal még

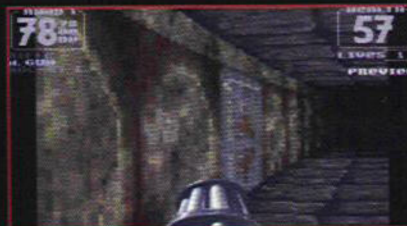


mozgásra, sőt lövöldözésre is képesek voltak. Majd ezek után 1-2 havi rendszerességgel jelentek meg az újabb Fears verziók némi változtatásokkal, úgyhogy a negyedik verzió után kissé unalmassá vált a játék. Az utolsó (fenti) verzió kb. 2 hónapja jelent meg, s legnagyobb meglepetésemre egy teljesen új Fears-szel találtam magam szembe. A játék immár full képernyős szép textúrákkal, köztük animált is akad (plafon) s ehhez viszonyítva nem lassú. Végre már megcsinálták a lépés "emulálását". Sajnos az irányításán semmit sem változtattak, maradt a régi nehézkes fordulás. Ez főleg akkor hátrányos, amikor az ellenfél jólesö érzéssel hátulról erezgeti a micsodáit beléd, s mire te nagy nehezen megfordulsz, már csak a fele energiáddal rendelkezel. S itt volt a program másik hibája, mert



az egyes bekapott találatok iszonyatos mértékben csökkentették erődet, ha jól emlékszem 5-6 bekapott találattal már kezdhetted elölről, mivel itt sincs save. Ellenben van térkép, ami na-





gyon hasznos (lenne), ha lehetne térkép nézés közben mozogni is, no meg zoomolni.

A program főbb jellemzői a szokásos rejtett szobák, ajtók, liftek, miközben ötféle fegyver közt válogathatsz. A 30 szinten 14 különféle szörnnyel találkozunk, mindez akár egyszerre két gép összekötésével is elérhető. Összesen 1,5 MB grafika és 1 MB zene, illetve hangeffekt található a végleges verzióban. A játék viszonylag jól konfigurálható, beállítható a felbontás, a fal jellemzők, a képméret, ez utóbbi akár menetközben is. Nem tetszik, valahogy nevetségesnek tűnt a fegyver megjelenítése és érthe-



tetlen, vajon miért kell 1995-ben A1200-re trackes játékot írni. Egyébként nem rossz.

### Gloom

Szinte a semmiből pattant elő a játék első, játszható előzetese s egyből a szívembe lopta magát. A játék Mark Sibly (Acid Software) és Simon Armstrong (Black Magic) első közös alkotása, az utóbbi cég gondozásában fog még ebben az évben megjelenni. Csak AGA-s lemez és HD verzió lesz a hírek szerint, bár olvastam CD$^{32}$ kiadásról is. A szerzők egy 5 szintes, 24 totál akcióra épülő lövöldözős játékot ígérnek, csapdákkal és trükkökkel megfűszerezve. Lehetőség lesz két gépes üzemmódra, valamint osztott képernyővel két playeres játékra is. A képe full, azaz teljes képernyős módra is átállítható, de még így is igen gyors marad (2 MB RAM-mal is)!







Sokak szerint kissé pixeles játék, de ők még nem játszottak a PC-s Doom-mal Low felbontásban. Jól konfigurálható program, itt is lehetséges játék közben beállítani a kép felbontását, padló, plafon beállítását, részletességét stb. Szerintem nagyon eltalálták a játék hangulatát, jó a lépés utánzása, és hangja is csúcs. Zenéje nincs, de azt hiszem kárpótol mindenkit a szétfröccsenő emberek hangja. S ha már itt tartok, nem maradhat ki ez utóbbi képi megjelenítése sem.

Az eltalált ellenfél úgy repül szét mintha legalábbis egy kézigránát találta volna telibe, a száz darabra szétrobbanó ember testrészei szanaszét hevernek a padlón. Hát kell ennél több?...

Nagyon jó a játékos irányítása és kezelése, a célzás is egyszerű. A két indikátor és ezek jelképes tárgyai az energia (cumis üveg) és a fegyver (ököl). Ellenfelek a katonák és a harci robotok (egyelőre), de a végleges verzióban kibővülnek többféle ellenfélre. A normál és a rejtett ajtók automatikusan kinyílnak s nem kell végig tapogatni a falakat kapcsolók után. Itt is a felvehető tárgyak sokasága segíti az előrejutást, köztük olyan mint a röntgen, fal átvilágító szemüveg. Akárcsak az AB3D-nél itt sincs térkép és save funkció.

Négyen játszható, viszonylag egyszerű játék az önfeledt és a jó lövöldözős játék kedvelőinek. A sötétség (Gloom) végleges verziójáról remélem még olvashatunk.



## Alien Breed 3D

A régóta várt játékot végül nem a Team17, hanem az Ocean fogja kiadni még augusztusban így lehet, hogy éppen most érkezik a szerkesztőségbe a tesztpéldány, ezért nem akarok túlzottan sokat foglalkozni a programmal. Csak AGA-s verzió készül, lemez, HD és CD³². A játék mintegy zárszava, befejezése legalábbis Amigán az évek óta tartó Alien Bread siker sorozatnak.






A 3D-s környezet igen feldobja a játék eredeti hangulatát, szinte beleképzeljük magunkat a szörnyektől hemzsegő futurisztikus világba. Cél természetesen itt is a főszörny, avagy anyaszörny legyőzése.




A játszható, kicsit lebutított verziója már hónapok óta hozzáférhető, gondolom ezt már mindenki végigjátszotta, így levonhatta az első következtetések. A végleges játék a hírek szerint talán valamivel gyorsabb lesz, persze csak "tes-



tesebb" gépeken, bár sima 2 MB-os gépeken is nagyjából megfelelőnek mutatkozott a gyorsasága. Lehetőség lesz két gép összekötésére, így egymást segítve, vállvetve küzdhetünk majd. A játék menete, az egyes szintek logikája és trükkjei kísértetiesen hasonlítanak a Doom-ban bevált fogásokhoz. Titkos ajtók, kapcsolók, liftek, öttféle fegyver, a kulcsok felszedésének kötött sorrendje, s a szörnyek kiszabadulása egyes ajtók kinyitása után, mindezeket mintha már láttam volna.




Végülis tetszik a játék ötletessége és hangulata, profi kivitelezése. Ötletes mert olyan effektet, hogy hullámzó víz még nem láttam hasonló játékban. Ráadásul a kristálytiszta vízben derékig gázoló szörnyek szuper jól néznek ki, hát még akkor, amikor hullájuk lesüllyed a víz alá. A víz alatt nem csak holttesteket, hanem felvehető lőszerek és energiacsomagokat is találhatunk. A már említett Amiga Doom-os hibákon kívül nem találkoztam, és nem is olvastam map, és save/load funkciókról.

Bár lehet, hogy ez már annyira természetes, hogy említést sem tesznek róla, bár én a password megoldásra gyanakszom. Elég gyengék, mondhatni gyerekesek a hangeffektek, de a zenéje még elmegy. A textúrák lehetettek volna szebbek is, s nem igazán lehet a lépéseknél a kép le-fel mozgását érzékelni, utoljára pedig kicsi és sötét a játéktér.

## Speed!

Utoljára, de nem utolsósorban ezt az igen érdekes játékot (előzetes) ismertetném. Ez is lengyel Amigások munkája, a Behind T.I.G. és a



ProjectB.-vel ellentétében csak AGA-s verzióban készül. A programot C-ben írta M. Andrzejak Poznan-ból, így játék közben visszaváltva Workbench-re, akármit csinálhatsz.





Többszörösen érdekes anyag, már maga a játék ötlete is igen eredeti. A Doom-os (texture mapped) környezetet nem lövöldözéssel párosította a szerző, hanem egy őrült rohanós, ugrálós ügyességi játékkal. A rohanás időre és persze célra is történik, de nem csak rohanni lehet



hanem leguggolni (s így szaladni), valamint ugrani is. Ezek nélkül nem is lehetne átjutni a pálya további részére.

A másik szuper ötlet a 3D-s megjelenítésben még plusz 3D-s megjelenítés is beállítható, azaz dupla élvezet. Ezt úgy értsétek, hogy 3D-s szemüveggel (kék-piros) is lehet játszani az "S" billentyű lenyomása után. Ilyenkor érezhető a játéksebesség csökkenése, de a (F1-F3) képméret csökkentésével újra gyors lesz.

A játék kezeléséhez vonatkozó információkat lihegés közben is elolvashatod az alsó panelen. A textúrák szépek és akad köztük animált is, teljes képernyős üzemben néha akadozik, ellenben némi FastRam (netán turbokártya) igen megdobja a játék sebességet. Zenéje (Jesper) rippelt anyag, de épp a játék hangulatához illik.

Ennek a sport Doom-nak (ilyen még úgy sem volt) megjelenése ez évben várható.

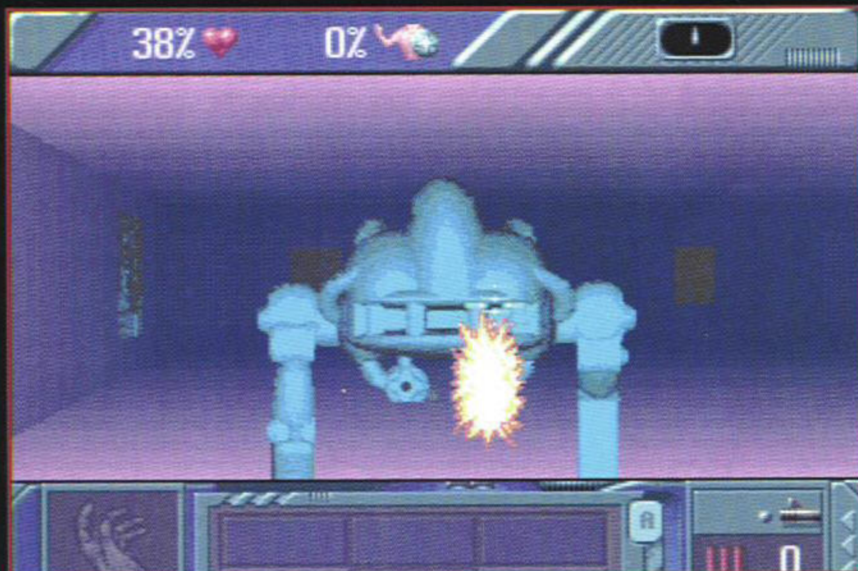


## Behind The Iron Gate

A Fears-hoz majdnem hasonló sorsra jutott a játék, mert pár hónappal ezelőtt megjelent a program végleges(?) verziója, mégpedig lengyelül. Ezen ne csodálkozatok, a lengyel, cseh, szlovák Amigások az utóbbi két évben nagyon aktívak, mi sehol sem vagyunk. A játék Za`Zelena névvel a lengyel piacon már megjelent, de a fenti néven a Black Legend adja, vagy adta ki (angolul). Már A500-as gépen is igen gyors, de elmarad egy "igazi" Doom-os játék élvezetétől. A viszonylag kevés textúra oka az, hogy a fiúk csak így tudták elérni a gyors sebességet teljes képernyőn, 68000-en.

Persze meg lehetett volna oldani, hogy AGA esetén több és szebb textúrával induljon a játék, ne csak gyorsabb legyen. A játék célja, hogy a labirintusban szétszórt kulcsok összeszedésével kinyissuk a rácsos ajtókat (animált rácsok), majd eljussunk a szint kijáratához, egészen a főellenségig. Ellenségek általában a repülő, avagy harci robotok, illetve ezek különféle fajtái. Az első szinteken még egyszerű feladatnak mutatkozik a kijutás, később a nagy szintek és az ide-oda teleportálások miatt kicsit unalmassá s egyben áttekinthetetlenné válik a játék. Térképhez csak a megfelelő tárgy felszedése után jutunk, ezenkívül password biztosítja az elhalálozások utáni újrakezdés gyötrelmeit. Nagyon sok tárgyat találhatunk a labirintusokban, több fajta fegyver és hozzá tartozó lőszerek, személyi védőfelszerelések mellett a különféle kulcsok megszerzésén, megkeresésén van a fő hangsúly.

A program zenéje, hangeffektje jó (nagyon is). Normálisan irányítani csak egyféleképpen lehet (szerintem). A labirintusban csak a kurzor billentyűkkel mászkáljunk, közben az egérrel mint célkereszttel könnyen célozhatunk, lövöldözhetünk vagy a panelen elvégezhetjük a fegyver cserét, töltést miközben folyamatosan mozgunk. A játék nem rossz, bár kétségtelenül nem tartozik a csúcs kategóriába, ellenben nem szabad megfeledkezni az A500 tulajdonosokról sem, s ez sem utolsó szempont.




Hát ennyi lenne ízelítőként 1995 augusztusáig bezárólag a Doom parádé Amigára. Nekem legjobban a Gloom, a Speed, valamint a Fears tetszik, ellenben az AB3D tűnt a legprofibb munkának no nem hiába. Ha a PC-s Doom-ot vesszük 100%-nak akkor az Amigás Doom-ok szerintem már elérik az 50-60%-ot, és most NEM! a sebességükre gondoltam (a rossz májam). Az Amigás klónok nem tekintenek nagy múltra vissza s idővel annyira kifejlődik Amigán is a technikájuk, hogy ma el sem hinnének.

Legyetek türelemmel. PC-re 3 évvel ezelőtt csak a Wolfenstein létezet, de ma már a Doom mellett a Dark Forces, Duke Nuke 3D, Lemmings 3D, és a Terminal Velocity pályázik dobogós helyre. Ahogy így össze számoltam Amigára kb. 10-12 Doom-os játék várható még ez évben, remélem lesz köztük igazi nagy dobás is. Addig is itt a vége Doom-el vele.

*Angler*

# VIROCOP

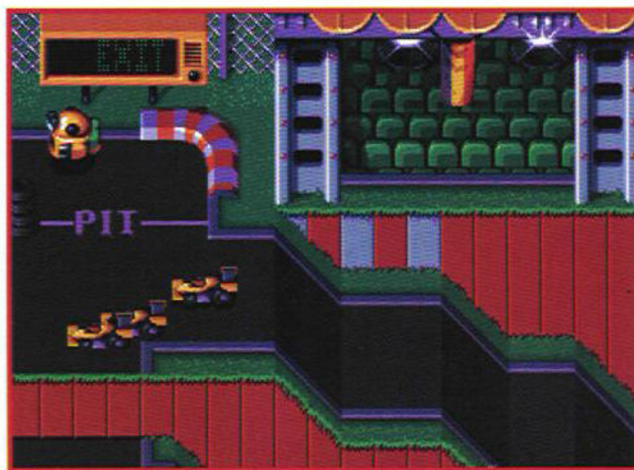
Robot Richárd kalandjai címmel jelent meg nemrég egy könyv a távoli Kibergengóciában. Ez egy katholikus robotról szólt, ki miután 120 üzemórás korában először komparált, megszakította a hálózati kapcsolatot egyházával és átment a Motorola Tanúi közösségébe.

Na nem teljesen így van ez, hiszen a mi DAVE-ünk hitbeli hovatartozásáról nem igazán alkothatunk fogalmat. Ő egy sárga-fekete automata szerkezet, leginkább a legendás R2D2-re hasonlít a Csillagok Háborúja trilógiából. Robotunk azonban nem csipog és nem mászkál csataűrhajókon, hanem lő és különféle színes és veszélyes képernyőkön lelhető fel leginkább. Eltökélt szándéka megsemmisíteni a vírusokat, kik megtámadták GameDisk (virtuális hétvégi vidámpark) virtual game zónájának energia- és kontrollrendszerét. Hogy találkozzál DAVE-vel (Digital Armoured Virus Exterminator) csak egy Virocop játékra van szükséged.



Betöltés után ne kapkodd el a dolgot, hiszen a főcímzene nagyon jó. Úgy látszik, hogy még nem vesztek ki azok a tehetséges emberek, kik 4 csatornán is fülcsiklandozó muzsikát tudnak kreálni. De nem csak a főzene sikerült szuperre, hanem játék közben is hasonlóan jó dallamokat (csak éppen techno-szerűt) dekódolhat hallószervünk.

Hallgatódzás közben valamelyik funkcióbillentyűvel hívhatjuk elő az opciókat. Itt állíthatjuk be azt, hogy egyedül, ketten vagy ketten, de team módban kívánunk játszani. Az egyes játékosok irányítási módját, a zenét és a passwordot is itt kontrollálhatjuk, mindezt az F1-F5 billentyűkkel.




Na de kezdjük el a harcot! Mert bizony harc lesz a javából, mert robotunk átkapcsolt szuper robot üzemmódba (mi meg superman, batman, spiderman vagy a kátrányos helyzetű útburkolók kedvence, bituman üzemmódjába), és megállíthatatlanul tör előre. Akaratát a joystick nevű varázslatos találmánnyal (esetleg gombokkal (nem kabát)) befolyásolhatjuk, valamint azokkal a billentyűkkel, melyekre a következők vannak festve:

SPACE (láthatatlan festékkel van ráfestve): fegyverváltás
Help: pillanat-állj (angolul Pause)
Help + Esc: feladni mindent és vissza a főcímhez

Igen, a fegyverek! Normál titánköpenyes nagysebességű golyó, ugyanez sorozatlövő kivitelben, 0.5 MT-ás szilíciumbomba, ne-lépj-rá-mert-bumm időzített aknák, 12 MT-ás destabilizált germániumbomba a pályán, a robot-tuningoló képernyőn pedig még ki tudja milyen (csak biliárdgolyók és társaik számára) halált hozó készülék!

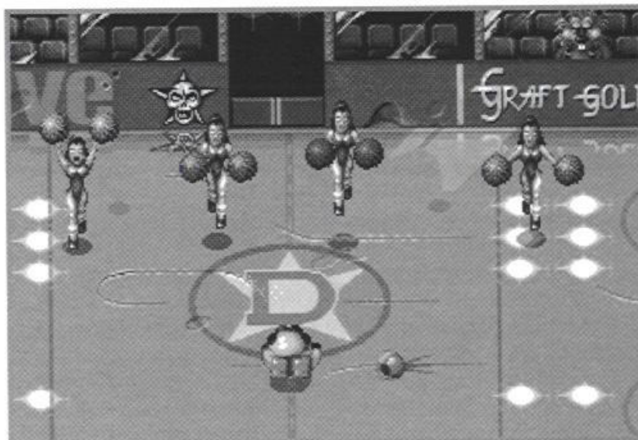
A feladat a következő: minden világban van bizonyos számú GONOSZ a meghatározatlan számú GONosz, Gonosz és gonosz (meg gonoszka) mellett. Meg kell semmisíteni mindet (a gyilkolászásunkért és a gyűjtögetésért kapott pontjaink után látható, hogy mennyi éli még tiszavirág életét a pályán) ahhoz, hogy kimehessünk az EXIT-en.

Az első pályán a GONOSZ egy zöld kupac szemekkel és szájjal, akinek (ami-

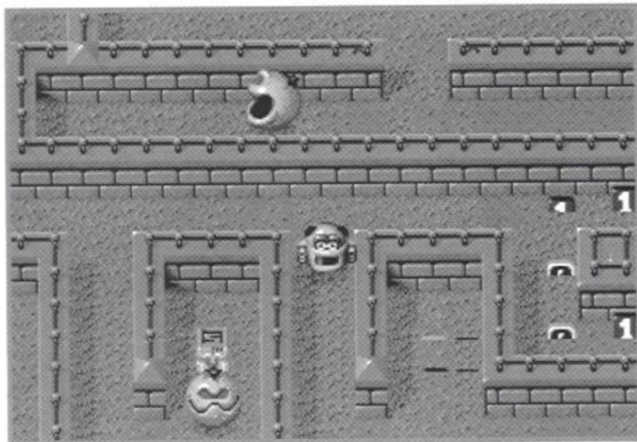


nek) a feje megnyílik és giliszták ugranak elő belőle. A többiek pedig elképesztően változatos formában törnek robotunk működésének a befejezésére. Van például Ürge, aki kidugja fejét a frissen kreált lyukból, memorizálja hősünk pozícióját, majd visszabújva elkezd golflabdákat hajigálni. Akkor kell szitává lőni, amikor újra kibújik megszemlélni az eredményt. Azután ott van a Láthatatlan Ember, ki baseballt játszik, csak éppen mi vagyunk a célpont. Vesztére ő sem halhatatlan. Döncike egy nagy labdán ugrál, szerencsére kijelölt pályán halad, így megsemmisítése viszonylag könnyű feladat. Nem úgy Biliárdgolyó és Focilabda lelövése, kik direkt utánunk jönnek, ráadásul Biliárdgolyó nagyon szívós kreatúra, először csak lelassul, és csak utána hajlandó felrobbanni. Beszélhetnék még Repülős Richárdról, Versenyautóékról, Teniszlabda-automatáról, Céltábláról (ki inverz módon nyilakat lő ki, legjobb őt sréhen vagy oldalról megcélozni) és a többi rosszindulatú gépezetről.

zet, akkor nem kell újrakezdenünk, hiszen a pályán vannak olyan nyilat ábrázoló eredményjelző táblák, amiknek ha nekimegyünk, akkor halál esetén onnan folytathatjuk rombolási tevékenységünket (restart).

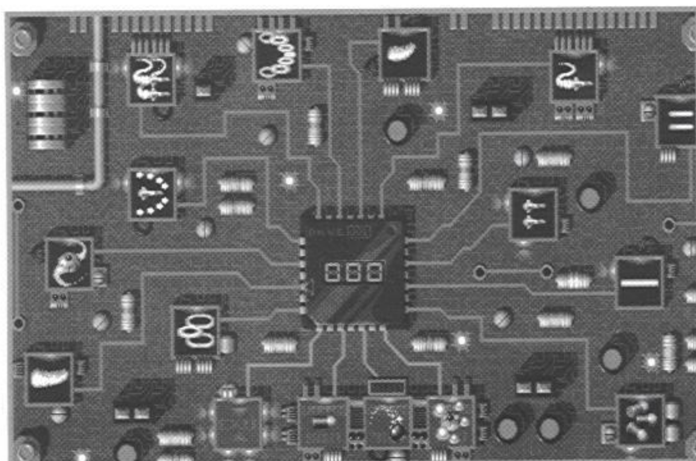



Amit még tudnod kell az egyszeregyen kívül az az, hogy van bizony fegyvertuning képernyő is! Ez DAVE harci utántöltő egységének vezérlőmodulja, amit a D.A.V.E 001-es processzor működtet. A pontbonuszok száma attól függ, hogy mennyi powerball-t (lelőtt ellenfelek után maradó golyóbis) gyűjtöttünk össze. Nyomjuk le a tűzgombot, ekkor látjuk, hogy pontjaink mennyi útra elegendők. Ha most fel vagy le nyomjuk szerszámunkat, konnektálhatunk a kiválasztott fegyverrel, amennyiben elér odaáig a zöld csíkunk. Ha nem elegendő, ne keseredjünk el, mert "gyűjthetünk" csíkot, azaz ha a fegyver 80 és nekünk van 50, akkor legközelebb csak 30 kell az eléréséhez. (!)



Az "It's a Funny Old Game" pálya csak a kezdet! Bár itt is elcsodálkozhatunk a biliárdasztalokon, golf- és focipályákon meg a többi tereptárgyon. A későbbiekben láthatsz majd még csodásabb dolgokat is, hiszen a vírusok 4 játékzónában (sport, platform, harci-katonai, shoot-em-up) szóródtak szét. Az A1200-as változat tartalmaz még egy adventure pályát is és installálható hard diskre! Összesen 20 féle fegyver könnyíti és 60 animált ellenfél nehezíti digitális életünket.

Szerencsére e gonosz helyeken (amelyek mind réges-régi játékok evilági transzmutációi) vannak azért elektromechanikus hősünket segítő dolgok is. Például az energia-utántöltő, mely beépített energiaforrásunkat (mely a védelmet is ellátja) frissíti fel bizonyos mértékben. Ennek állapotát egyébiránt a bal oldali négyzetben figyelhetjük, alatta pedig kocka formában robotunk regenerálódásának száma van kijelezve. Ha az energiánk teljesen jó, akkor ne vegyünk fel többet, hanem hagyjuk ott, hátha viszsza kell érte jönnünk. A jobb oldalon az aktuális fegyver és annak muníciója figyelhető meg. Ha elér minket a vég-



Minden világ végén vár minket a Mega-Főellenfél pálya, mely például az első után egy hokipálya. Itt bazi nagy hokijátékosok néznek minket kapunak, de legyőzésük végén megkapjuk jutalmunkat gyönyörű lányok formájában. Hogy DAVE mit gondolhat a táncoló go-go-girleket látva, azt talán ne fejtegessük, de szerintem jobban örülne egy Robot Rozi kedveskedésének.

Ha kiörültük magunkat, akkor neki is veselkedhetünk a 2. világnak, melynek neve: Urban Jungle. Itt lőhetünk PacMant, Kukát, Óriás-férget és még igen sokféle kreatúrát. A restart pont itt egy számítógép, amit a falra erősítettek (menjünk neki).

Többet már nem is mondok, csak annyit, hogy ez a játék teljesen nagyszerű! DAVE-ünk igen robotosan van meganimálva, az ellen tagjai is nagyon jól kidolgozottak. A scroll néha egy picit rángat A500-ason, de nem vészes és csak igen zsúfolt képernyőnél jelentkezik ez. A Virocop szintén kötelező játszatmány mindenkinek, hiszen rendelkezik egy jó game összes tulajdonságával.

*M.D.Jon*



# SHAREWARE

### Magic Fields

Érdekes táblás játék, egy régi C64 program Amigás átirata. Az eredeti játékkal PC-n (C64 emulátorral) sokat játszottak a szerzők Törökországban, s annyira megtetszett nekik, hogy átírták Amigára (is). Mivel viszonylag egyszerű programról van szó, így nem kellett a játék algoritmusával foglalkozni (így könnyű). A játék lényege, hogy táblánkat megtisztítsuk a korongoktól, azaz üressé tegyük. A lépésszabály mindössze abból áll, hogy pointerünkkel kiválasztott mező, s annak alsó, felső, illetve jobb és bal szomszéd mezői mintegy invertálódnak. Ez annyit jelent, hogy azokon a mezőkön amiken




korong volt üres lesz, illetve amelyiken nem volt korong, ezek után lesz. Igen érdekes, türelmet, logikát és előrelátó gondolkodásmódot igényel, de ugyanakkor nagyon pici a mérete (66 k), s ebbe még egy modul is belefért. A játék időlimites (999 időegység), az első 30 szint az eredeti Magic Fields játékból való, utána Booooring design. Igazi Amigás játék. A giftware kategóriába tartozik és a lenti címen lehet érdeklődni, vagy megvásárolod a GURU lemez mellékletét.

Mehmet Ali Sahin
Turan Gunes Blv. 22/10
Cankaya Ankara Turkiye

### Train Driver Simulator V1.1 AGA

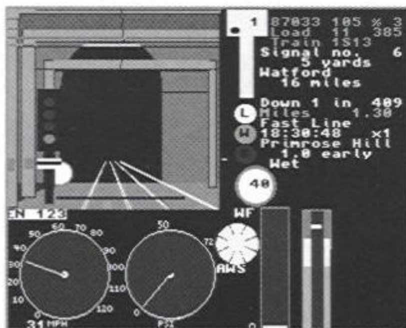
A játék egyedülálló az Amiga PD programok történetében (is), ha jól tudom ilyen típusú szimulátort számítógépre még ez idáig NEM írtak. Igen, a program mint a neve is mutatja egy vonat szimulátor, és itt a szimulátoron van a




hangsúly. Gondolom sokak emlékezetében felrémlik a Train (C64) játék, amiben sajnos nem a vonat vezetésén volt a hangsúly, ellenben a TDS. egy valódi szimulátor összes jó (és rossz) tulajdonságaival. Először is bonyolult, másodszor pedig igen sok (kb. 30) billentyű szolgál a vonat irányítására.

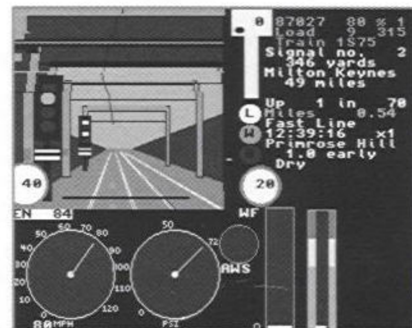
A billentyűk kezelését nem kell megtanulni mert a Help, illetve a K (keys) billentyűk segítségével bármikor megnézhető a kiosztása. Játék közben viszonylag lassúcska mind a billentyű, mind pedig a kép kezelése, úgy mint minden jóravaló szimulátor (A1200/6 MB). Sebaj, szinte mindenki szeretett volna gyerekkorában vonatvezető lenni, hát kérem itt a soha vissza nem térő alkalom. A program egyelőre béta verziós és csak a Class 87 (Anglia) villanyvonatot szimulálja.

A program több jellemzői:
9 különböző szint
Mozgó grafika
Hang effektek
Nincs limitált ütközés
Realisztikus vonat kezelés
401 mérföldnyi pálya (sín)
Véletlenszerű időjárási viszonyok
Variálható start opciók
Nappali és éjszakai vezetés



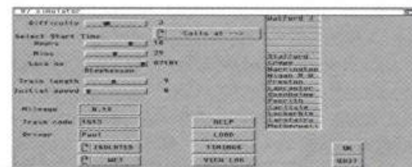

Hosszú utasát rövidítő lehetőség
és még sok más

Kezdésként az opció képen tudjuk messzemenően beállítani a vonatunk, az út, a pálya, az időjárás stb. tulajdonságait. Mivel igen új programról van szó, így nem volt alkalmam mélyrehatóbban tanulmányozni, de ami késik nem múlik. De amit már háromszor betöltök az már nem lehet rossz játék. Az egylemezes anyag



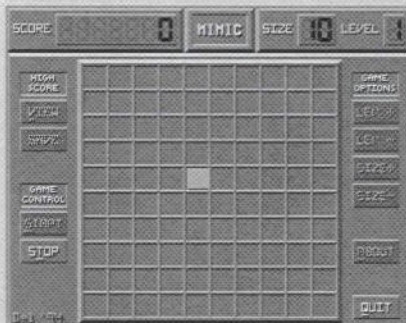

Freeware, szerzője minden dicséretet megérdemel.

Paul Robins
13 Windsor Street
Bletchley Milton Keynes
MK2 2LN England



### Mimic V1.0

Ha szeretnéd kipróbálni memória képességedet (szín, hang), akkor neked találták ki ezt a játékot. A tábla mérete maximálisan 10×10, azaz száz kocka lehet, ez egyébként beállítható. A program a már jól bevált memória játékok menetét követi, először egy majd kettő, három, szóval az egyre növekvő számú kocka helyét és sorrendjét kell megjegyezni. Mindezek persze pontszámra mennek, 10.000 pont a szerző szerint már igen jó eredménynek, memóriának tekinthető. Zenéje nincs, nem is lehet, mivel a

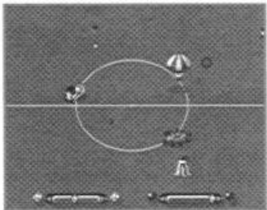



kockákhoz nem csak szín, hanem hang is társítva van. A játék Shareware alkotója 3 £ ellenében a regisztrált verzióval lep meg minket. Ebben már bővített opciókkal játszhatunk. No és persze ezt is Amosban írták.

Derek Piper
63 Hadley Road
New Barnet
Herts EN5 5QU
ENGLAND

**Sensible Massacre 2**

Alcím – a buldózeres mészáros avagy a mészáros buldózeres ahogy tetszik. A sokat sejtető alcím után a játékban sem kell csalódnunk, vérbeli gyilkolásban lehet részünk. A program kezelése szinte egyből adja magát, s olyan ismerősnek tűnik valahonnan. Pedig ilyen játékkal még nem találkoztam, mégis... Meg van! Hisz a hangok tiszta Canon Fodder, akárcsak a buldózerünk irányítása, az ellenfelek ahogy feldobják a "talpukat", a kézigránátok, a célzás, a lövés.... Igen ez tényleg olyan, kivéve azt, hogy sajnos csak egyképernyős a játéktér, ami egyébként egy foci pálya. Hoppá hát innen a Sensible név. A játék lényege, hogy buldózerünkkel szét!, kell!, lapítanunk! a rohangáló focistákat, közben gondosan kikerülve a motoros emberkéket, őket azonban egy-két kézigránáttal vagyis a robbanólabdával elintézheted. A másik felbukkanó ellenfél az ejtőernyős figura, ő most a változatosság kedvéért minket vesz célba kézigránáttal. Lehet, hogy ő a bíró? Ha ügyesek voltunk a kilapított emberek helyén bonusz tárgyakat vehetünk fel, ha kellőképp sietünk.



Dinamit – felrobbanunk (kerüljük)
Fehér labda – kézigránát növelése
Piros labda – energia
Rózsaszín labda – előző kettő együtt
Arany labda – mindenki meghal

Addig kell lapítanunk ameddig a következő szintre nyíló ajtó meg nem jelenik. Az első szinteken nem nagy ügy végig paszírozni magunkat, utána egy kicsit fárasztóvá válik a játék. A program kb. 250 kB, és akár hiszitek akár nem, de ezt is Amosban írták. Összegzésképpen 1-2 órányi fékeveszett focista lapításban lesz része annak aki betölti a SM2-t. Hajrá Magyarok!!! Ennek az érdekes játéknak a szerzője:

James Hall
1 Chequers Close
Buntingford
Herts SG9 9TB

**Motorola Invaders II**

Jönnek! Ideértek! Nem láttátok őket? Pedig minden byte-ban ott rejlenek a VÍRUSOK. Ne féljetek, ez csak akkor igaz ha betöltitek ezt a "régi" AGA-s játékot. Az Invaders név egybeforrt a fékeveszett lövöldözéssel, s ez nem csak a kedvenc Amigánkra igaz. A stílus az évek során szinte semmit sem változott, ma is ugyanazokat a jól bevált fogásokat használják. Az eredeti stílus a tömött sorokban egyre lejjebb és lejjebb araszoló ellenfelek kilövésén alapszik.

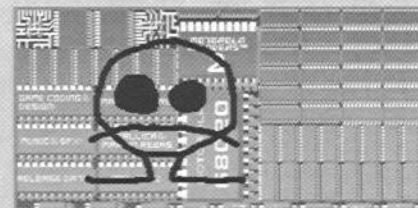


A Motorola Invaders II (ki látta az elsőt?) első szintjén először a kis izgő-mozgó vírusokat kell kilőni, vigyázva arra nehogy eltaláljon a lepottyanó károkozó. Az ugra-bugra mozgás nem egészen céltudatlan, mert egy-egy vírus kiválva a tömegből lefele, azaz felénk indul. Ha minden vírust kilőttünk ezt követi a második rész, az ismert lefele araszoló vírus tömeg semlegesítése, maximum két vírusnak engedhetjük, hogy célba (le) érjen. A harmadik részben két jól megtermett vírussal kell megküzdeni, ezeket szó szerint szét kell aprítani, méghozzá egészen addig amíg utolsó részei le nem esnek. S ha mindezeket a már görcsbe rándult kezeddel elérted, akár jöhet is a második felvonás, ami teljesen megegyezik az elsővel, kivéve azt a nem elhanyagolható tényt, hogy ez egy csöppet nehezebb. Itt már három megtermett fenevaddal találkozunk a harmadik részben, a további felvonásokban számuk egyre nő... de itt már a három életünk (többet nem kapunk) elfogyott. Sajnos a negyediknél tovább nem bírtam.

A programról.

A játék 1993-ban készült az első AGA-s játékok közt, két lemezes, ebből a másodikon találhatjuk a játék zenéjét ami nem semmi, egy 800 kB-os digi elég jó minőségben (AudioMaster). A rock zene nagyon feldobja a játékot, sokszor csak ezért játszottam vele. Futtatásához 1.4 MB RAM, no és AGA szükséges kitűnő reflexek és kitartás mellett. Ha nincs meg érdemes beszerezni, további info:

Martin Rebas
Osternasvagen 17
431 36 MOLNDAL
SWEDEN



**Jean-Pierre Software's Pape Manager**

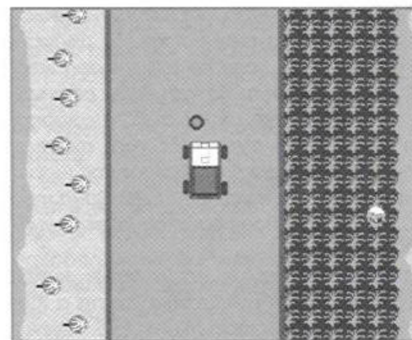
L'historique de programe

Valahogy így kellene stílusosan kezdeni az ismertetést erről a nem éppen sablonos francia játékról. Volt egyszer egy Berra című extrabizarr kalandjáték (hé még mindig nem játszottad végig?). A fenti francia Amigásnak annyira megtetszett e játék, hogy ő is kedvet kapott egy finomabb témájú, de bizarr-akció program megírásához. Így született a Papae Manager, akárcsak az elődje, Amosban. A program hátránya, hogy a rendelkezésre álló három élettel csak több órás, napos gyakorlás után lehet végigjátszani. A játék egyébként PD, sajnos a szerző csak a telefonszámát hagyta meg, és egy 20 kB-os francia nyelvű leírást.



A pályák.

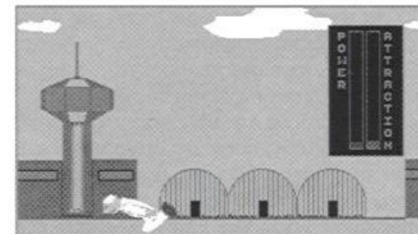
1. Ejtőernyővel kell leereszkedni a kijelölt helyre, miközben lövöldöznek ránk.
2. Leérve a földre le kell csökkenteni testünk és fejünk sebességét, joy. rángatással, ellenkező esetben úgy járunk mint a magasról leeső görögdinnye.



3. Kifele menet négy oldalról ránk támadnak huligánok, nekünk csak a megfelelő irányba fordulva+tűz kombinációval kétkezes ütést kell mérni az ellenfelekre.
4. Autós ügyességi rész.
5. Eddig még nem jutattam el...

A program hangulata elmarad a Berra-tól, de a humoros részletek, a hangok miatt megéri legalább egyszer, na jó kétszer betölteni.

Voila...




## FIGYELEM!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél sajátkészítésű, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.
GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765.

*Angler*

# Levelezés

Nem akarom elkiabálni, de egy egészen furcsa felfedezést tettem. Feléledtek az amigások. Ezt mellesleg arra alapozom, hogy amióta a normál GURU csak Amigával foglalkozik, azóta meglehetősen sok levél érkezik (aminek a mennyisége a rettenetes és az iszonyatos intervallumon belül határozható csak meg), amiben az írója örül és meghatódik az átalakulás ténye miatt. Na ez szép. Még csak nem is baj, bár hosszútávon valószínűleg fárasztani fog egy picit, de akkor már inkább ez mint a szénlapátolás. Egyébként néha felbukkan egy-két érdekes és más témájú levél is, bár az is igaz, hogy azok majdhogynem véletlenül pottyannak a GURU postafiókjába. Nem mintha az amigások által írt levelek nem lennének szórakoztatóak, de azért azt el kell ismerni, hogy egy véletlenül a szerkesztőségbe érkezett társkereső levél mégiscsak szórakoztatóbb, pláne ha egy hím egyed keres benne magának egy másik, és lehetőleg szőrös mellű, és hasonló adottságokkal rendelkező hím egyedet. Ám ezeket gyorsan felejtsük el és koncentráljunk inkább a mai kis levrovra, ami minden bizonnyal és előreláthatólag kissé egyhangú lesz, hiszen tulajdonképpen majdnem mindenki azt írja, hogy de jó egy amigás újság meg stb. Mondjuk ezzel nincs is semmi baj mindaddig, amíg ezt egy oldalon teszi, de újabban megjelentek a sokoldalas megalevelek, amik mi tagadás az én koromban már meglehetősen kifárasztják az embert. Ezért megkérném az úri közönséget arra az apróságra, hogy a sokoldalas levelek írásától tartózkodjanak már egy picinyót, különösen ha az nem is szól semmiről. Azonban ha nagyon nem bírjátok ki, felőlem írhattok sokmindenről sokat is, ne mondjátok, hogy terrorizálok bárkit is, de arra azért számítsatok, hogy a gigantikus méretű levelek levrovba kerülési esélye erősen közel van a nullához. Mégpedig alulról.

### Hányinger és egyebek

Jó reggelt Brazil! Nem tudok miről írni, így elmondom a véleményem az Amiga GURU-ról. *(Ugye megmondtam. Íme az első példa, amikor minden ok nélkül nekiáll valaki és örül az Amigás újságnak. – Brazil)* Nagyon örülök, hogy az amigásoknak is van már lapjuk. De én úgy gondolom, hogy nem marad így ez sokáig. Vagy megszűnik vagy lesz helyette valami PC-vadállat Multimédiás Doomos CD-s PC-s magazin, ahol bemutatjátok a legújabb szét-, ketté-, összedigizett ún. MULTIMÉDIÁS hányingereket. Ezeknek már minden multimédia??!! Meglátnak egy digitalizált jelenetet (persze CD-ROM-on, különben nem lehet akkor már multimédia) s közben digi beszéd szól, aszongya rá, hogy MULTIMÉDIA. Nekem ilyenkor hányingerem van! Komolyan! Esküszöm! *(Jó, akkor elhiszem. – Brazil)* A szó legszorosabb értelmében! Ez oda fog vezetni, hogy nem lesz játék! Mert ez már interaktív mozi lesz! Csak ilyeneket fognak csinálni! Megszűnnek a számítógépes játékok.

*Ez azért szerencsére nem fog bekövetkezni. Amit írtál, az mellesleg igaz. Manapság ugyanis nagyon sok ember van aki megveszi mittudomén mennyi pénzért azt a jó kis multimédiás PC-t (ami mellesleg attól multimédiás, hogy van benne hangkártya meg CD-ROM) és elkezd vadul vágyakozni valami olyan program után, ami kihasználja azt a bazi drága gépet. Namost ezután ugye az következik, hogy az ember elmegy és vesz valamit. Szó szerint valamit. Ugyanis a dobozon azt látni azon kívül, hogy szép színes meg minden, hogy a benne lévő CD az mindenféle szuper animációt meg zenét meg hatalmas interaktivitást tartalmaz, és ez de jó. Ezekután a vaktában kiválasztott izét hazaviszik az emberek, kipróbálják és rettenetesen örülnek neki, hiszen végre kihasználják a mai korszerű számítástechnikát, vagyis meglehetősen modernnek és felvilágosultnak érzik magukat. Pedig egy frászt. Az ilyen típusú emberek a legnagyobb süketek az egész témához, és mint ilyeneket mindenre rá lehet beszélni, ha megfelelően jól találja az ember. Namost azt tudvalevő, hogy ilyen típusú emberből nagyon, de nagyon sok van. Tehát logikus következtetés, hogy ebből meg lehet élni, vagyis egyre-másra születnek a rosszabbnál rosszabb, viszont hatalmas hírveréssel és csillogással körülvett programok, amik egyébként nem jók semmire, viszont könnyű őket elkészíteni és végtére is pénzt hoznak, és ez a lényeg. Azonban szerencsére még nem csak ilyen kultúrsznobokból áll a számítógépes társadalom (bár ebbe az irányba nevelik a népet!!!), ezért szerencsére készülnek még egészen jó kis programok, és minden bizonnyal ez mindig így is lesz. Szóval ne tojj be, fogsz még játszani is, nem kell állandóan az interaktív mozit unnod. Mellesleg Amigán szerencsére nem divat ez a multimédiás baromkodás, legalábbis egyelőre. Bár szerintem nem is lesz az, hiszen ezt a típust általában nem a fentebb leírt kultúrsznobok vásárolják. Na és még valami, az újsággal kapcsolatban, hogy ne félj. Minden valószínűség szerint az Amigás GURU nem szűnik meg és nem alakul át PC-s újsággá, egyrészt mert olyan már van, másrészt meg valahol mindig is Amigás volt legbelül a GURU. Most van GURU, PC GURU meg CD GURU, úgyhogy egészen jól elvagyunk jelenleg.*

Na de hagyjuk ezt a lamer témát. Egyébként kösz a ref.manualt meg a többit, de ezeknek több mint a fele megvolt nekem, de mindegy, ez nem a te hibád. Azé' kösz! Az AMIGA (AMIGA!) tábor jobb lenne ha maradna Parádon, mert ez így abszolút megfizethetetlen. Már régóta szerettem volna elmenni, de azt hiszem erről lemondhatok. Na jól van én megyek Bördz of Préjelni a 7 megahercesen. Na csá! Jó éjszakát! AMIGA RULEZ!

Ui.: Nem kell egy Amiga 500-as 1MB-val?? (PC-sek ne őrjöngjenek, 1200-est akarok venni. Kitartok az Amiga mellett.)
Szele Balázs, Székesfehérvár

*Remélem azért egyszer mégiscsak sikerül majd eljutnod egy táborba. Parádra néhány ok miatt nem megyünk többet, és ezek közül csak az egyik (bár nem jelentéktelen), hogy unalmas minden évben ugyanoda visszamenni. A tábor szerintem nem volt éppen túl drága idén sem, legalábbis ahhoz képest, hogy manapság milyen árak vannak. Ha ez megnyugtat, nem azért került ennyibe mert ezen akarjuk gennyesre keresni magunkat, hanem mert ennyiből jött ki. Ez van, sajnos.*

### Költő is back

Köszöntelek Brazil! Sajnos az utóbbi időben nem volt időm levelet írni, de most pótolom. Az elmúlt 1-2 hónapban ugyanis a házámat kerestem és meg is találtam. *(Irigyellek érte. – Brazil)* A nevem azonban megmaradt. Még mindig Sehonnai Bitang vagyok. Sok időt töltöttem Ynev világában. Száz csatában harcoltam, száz sebből véreztem, százak fejét vettem, de mégis hiányzott valami. Azután mikor vértől mocskosan ballagtam az utcán, végre megjelent. Enyhe bizsergés a fejemben, majd egy A betű. Azután egy O, majd egy B, G, F, H és még rengeteg betű, számok, billentyűk, majd egy gép jelent meg a szemem előtt. És az az 5 betű amely büszkén hirdette a szerkezet hovatartozását: AMIGA. Majd hirtelen egy rázkódás és a gép egy egészem más világ felé rántott. Egy pillanatnyi gondolkodás után engedtem a vonzásnak. Hirtelen elsötétült minden, majd villogó képek bontakoztak ki a szemem előtt. Most a színek sokaságába bódultam bele. *(Ejnye, ejnye. Vigyázni kellett volna, hogy a számítógép ne essen a fejedre a szekrény tetejéről, és akkor kisebb megrázkódtatással is megúsztad volna az egészet. – Brazil)* Néhány óra múlva arra eszméltem, hogy a joyt nyomogatom és rettenetesen éhes vagyok. A képernyőn a főellenség élettelenül feküdt. Nos ennyit a bevezetőről. (...)

Sehonnai Bitang András, aki néha Klujber András, Bonyhád

*Hát bevezetőnek éppen nem rossz, mások jó ha összesen ennyit ki tudnak izzadni magukból levél fedőnév alatt. A leveled többi részét azért nem raktam be, mert abban momentán éppen ugyanaz irod mint rajtad kívül sokan mások, és ugyanazzal a témával egy egész levrovot megtölteni felér egy természeti katasztrófával. Ezért csak a bevezetőt hagytam meg, mondjuk csak azért, hogy legyen valami, ami nem szól semmiről, de arról legalább érdekesen. Örülök, hogy Ynev világából visszatérve nem felejtetted el teljesen az Amigát, kár lenne érte. Na jó, nem is szaporítom tovább a szót fölöslegesen, úgysem akartam semmi egyebet írni.*

**Gollam bátyó megkerült**

Aranyosz kisz Brazil! Gollamnak tetszik az új változás, Gollam szereti az ő aranyosz kisz gépeckéjét, úgy bizony! Az Gollam drágaszága, gollam, gollam... Szegény kisz Gollamot cúnyán rászedték, kicalták tőle kedvesz kisz pénzeckéjét... Ész moszt nem az ő drágaszágáról írnak neki. Jaj! Jaj! Gollamot égeti a szok büdösz írász, ami nem az ő aranyos kisz drágaszágáról szól! Büdösz gépeckék, Gollam érzi, szokszok büdösz kisz gépecke... Gollam eltapossza őket, bizony! De büdösz kisz gépeckék szütik az ő talpackáját, jaj, jaj! Büdösz gépeckék bántani akarják Gollam drágaszágát! De Gollam nem hagyja, Szméagol nem hagyja... Eszte a szötétben, mikor már alszik a szok cúnya büdösz emberke, Szméagol előmászik az árnyékból és hosszú aranyosz kisz ujjackáival jól megszorítja a büdösz kisz emberkék nyakát. Úgy bizony, Szméagol megszorítja... Aurum jó kisz emberke, okosz kisz emberke... Szegít Gollamnak ész az ő kisz drágaszágának... Aranyosz kisz Aurum... Gollam fog halat, szok finom büdösz halackát, ficánkoló kisz halackát... ész ad belőle a kedvesz kisz emberkéknek isz, úgy bizony Gollam ad belőle... Odaadja finom kisz halackáit, hogy az aranyosz kisz emberkék ne éhezzenek. Gollam szegít, cak az emberkék, az okosz kisz emberkék írjanak Gollam drágaszágáról... Gollam szereti az ő kisz drágaszágát, nagyon szereti...

Gollam, Köröszladány

*Micsoda nagy szerencse, hogy előkerült ez a Gollam, mert így legalább nem csak azt lehet itt olvasni, hogy de jó a változás meg minden. Annak ellenére is, hogy Gollamnak tetszik a változász, izé, változás. Szerintem a Gyűrű elvesztése kicsit összezavarhatta szegényt (ezt alátámasztja az a tény, hogy most valami gépekről handabandál itt, és ezt általában az épeszű emberek nem teszik), azért beszél kissé zavarosan. Nem igazán értettem, hogy mi tetszik és mi nem, de gondolom szegény kis Szméagolt komoly megrázkódtatásként érte az amigás átalakulás és fölöslegesen vette meg az újságot. Szegény. Különben is, ha már az ő drágaságáról akar olvasni, akkor inkább a Gyűrűk Urát kéne olvasnia és nem a GURU-t, ott sokkal ritkább a műsorváltozás. Egyébként idefigyelj te Gollam. Komolyan magadra fogsz haragítani ha valamelyik büdös kis embernek megpróbálod megszorítani a nyakát. És még azzal sem tudsz majd kiengesztelni, ha sok-sok büdös halat tolsz az orrom alá. Persze halászlé formájában jöhet, de akkor előbb az Aurumhoz vidd (őt látom úgyis szereted), ő remek halászlét tud főzni. De ha rossz leszel, nyakoncsíplek és úgy leültetlek egy konzol elé valami blődséggel játszani, hogy arról koldulsz, de akkor fogsz majd csak igazán kegyelemért könyörögni amikor a kis drágaságodra harminckétféle basic fordítót fogok installálni. Szóval nagyon vigyázz magadra, legyél jó és szobatiszta, és akkor még a végén egész jól kijövünk majd egymással.*

**Csomagküldési problémák**

Hi Brazil! Már 3 (három) hónapja nem küldtétek az utánvéttel megrendelt összes lemez GURU-t. Ha megkérhetnélek, sürgesd meg a csomagküldőket legyél szíves, mert ez tarthatatlan állapot (lemez GURU-t akarok! lemez GURU-t akarok! lemez...)

Czinkóczi Attila, Szurdokpüspöki

*Nagyon szeretem, hogy előbb vagy utóbb, de inkább előbb az ilyen típusú levelek is nálam kötnek ki, általam nem igazán ismert okból. Gyanítom azért, hogy megnyugtassak mindenkit, hogy persze-persze küldjük már meg ilyenek, meg minden rendben van ám. Hát egy fenéket van rendben. Ha még egyszer valaki ilyen levelet tol az orrom alá, azt meleg Mirindával fogom megitatni. Egyébként a csomagküldő szolgálat az működik, általában oda is érnek a cuccok, de úgy látszik néha nem. Pedig igen komoly erősítést végeztünk ezen a téren, de vannak még hiányosságok. Amióta pedig kitört a hálózatos Descent mánia a HQ-n, azóta a csomagküldők egymásnak küldenek csomagocskákat lesből vagy még inkább hátulról támadva. Azért csak kitartás, hátha megunják a Descentet...*

**Néhány szó a lemezről (is)**

T. Amiga GURU Szerkesztőség! Szevasztok! Örülök, hogy megváltozott a lap szerkezete, mert idáig nem sokat vettem, mert az Amiga újság legyen az aminek hirdetik. *(Mellesleg a változás előtt senki sem mondta, hogy a GURU csak amigás újság. Legalábbis mi nem. – Brazil)* Ha ilyen lesz továbbra is, biztos, hogy vevő leszek. Azért vannak értetlen dolgok. Hirdetitek, hogy a GURU lemez cakli-pakli (95/7) 150 Ft. A 8. számban már 280 Ft. Akkor melyik az igaz? Mert 300 Ft-ot nem adok a lemezért mikor az újság 250 Ft.

*Na ez az. 300 forintot én sem adnék érte, de még 280-at sem. Ezért kerül a lemez 150 forintba. Legalábbis abban az esetben, ha a pénzt rózsaszín postautalványon feladod a GURU címére, és a feladást igazoló szelvényt elküldve (másolat is jó persze) rendeled meg a lemezt. Ha azonban csak annyit írsz, hogy kell neked egy ilyen lemez és azt majd utánvéttel kifizeted, nos akkor 280 forintba kerül valóban. Ebből viszont 130 forint a Posta munkadíja, amit persze neked kell kifizetned. Azt hiszem elég jól látható, hogy az első módszer icipicit, mondhatni egy bocinyit jobb mint a második. Mellesleg ha kicsit figyelmesebben olvasod el a hirdetésben, akkor ott ugyanez van leírva csak kissé rövidebben. Ebből is látszik, hogy mennyire jószívűek vagyunk mi. Meg az is, hogy mennyire jót akarunk a Postának...*

Megrendelném az újságot mert akkor lenne lemez is. De! Ahogy ismerem a levelezés szerint, mire megjön a lap, addigra az újságosok már napok óta árulják, és amit hirdetnek már rég elkelt. Ez nem egy pozitívum! (...)

*Ooopps, úgy látszik antireklámot generáltam. A szerencse csak az, hogy ez így ebben a formában nem igaz. Az előfizetők ugyanis elvileg előbb kapják meg az újságot mint ahogy az utcán megjelenik. Legalábbis így kéne hogy legyen, mert a postázás aznap vagy legkésőbb másnap megtörténik, miután a nyomdából kijön az újság. Az újságárusokhoz 2 nap múlva kerül, tehát legrosszabb esetben is ugyanabban az időpontban jut hozzá az előfizető az újsághoz, mint az aki az újságárusnál szerzi be. Hangsúlyozom azonban, hogy elvileg. Viszont ha késik is egy kicsit, még mindig van némi haszna az előfizetésnek, hiszen olcsóbb az újság, az esetleges év közbeni áremelések az előfizetőkre nem vonatkoznak, valamint ingyen jár hozzá a lemezmelléklet is. Na most már elroboghatsz előfizetni.*

Azon kívül lennének kérdéseim. 1. ACOMP hirdeti a CD32/A570-et az A500-hoz. Hogy működik 1.3-mal ha a CD-hez 3.0 vagy 3.1 szükséges? 2. Lejátszható-e vele az Aminet lemezei? Vagy mi kell hozzá? 3. Akármelyik ATAPI kompatibilis. CD meghajtó megy-e AT buszos vinyó kontrollerrel? 4. Hol van a PC and Model 2000 boltja? 5. Bear lemezeim 120-ig megvannak és érdeklődöm, hogy készül-e még, és hányas számnál tartotok? Ennyi lett volna a sirámom, és küldök egy megcímzett válaszborítékot, legyetek szívesek pár szóban válaszolni a kérdésekre.

Regdon Gábor, Budapest

*Ha már belekezdtem a levrovban akkor itt is fejezem be, úgyhogy buktál egy válaszborítékot, viszont meg vagy örökítve az utókornak. Na lássuk csak. 1. Azt hiszem 1.3-mal is működik az A570, hiszen az még akkoriban készült amikor az volt a menő meg a CDTV. Félreértés ne essék azonban, az A570 nem teszi CD32 kompatibilissé a gépet. Mindenesetre jobban jársz ha beszerzel egy 3.0 vagy 3.1-es KickStartot, mert manapság a legtöbb program ezeken szeret futkározni. Arról már nem is beszélve, hogy annyival jobb az 1.3-nál, mint az űrrepülőgép a papírrepülőnél. 2. Naná. Elég csúnya dolog lenne, ha egy amigás CD-t Amigán nem lehetne használni. A rajta levő programok nagy részéhez azonban minimum AmigaOS 2.04 szükséges, szóval már csak ezért is érdemes upgradelni. 3. Jó esélyed van rá. Ez ügyben van némi cikk az újságban, ajánlanám azt elolvasni. 4. Fogalmam sincs. Bevallom őszintén, egyáltalán nem tartom észben egyetlenegy bolt címét sem. 5. Ha jól tudom, a Bear azóta nem csinál Bear lemezeket, amióta valaki ellopta a gépét. De még az is lehet, hogy igen, csak jól titkolja.*

No kérem szépen, ezennel meg is lennék a levrovval. Ha valaki esetleg abba a hamis illúzióba élné bele magát, hogy a levrov még nem ér véget, az komolyan csalódni fog. Ugyanis meglehetősen közel van a befejezés. Egészen pontosan: itt.

*Brazil*

# AMOS THE CREATOR

## AMOS AMCAF

Az Amos Pro-t használók számára egy új (V1.19, 1995 június 30.) extensiont mutatunk be, a rendkívüli módon két oldalra hízott Amos rovatban.

A neve AMCAF, melyben egy év munkája fekszik Chris Hodges-nak. Több mint 200 utasítást tartalmazó bővítése a legjobbak közül való. Már korábban eljutott hozzánk egy lefordított demo, amit nézegetve nehezen hittük el, hogy Amos kód produkálta. Végre itt van az extension demo verziója, mely szabadon terjeszthető, ezért hát erre is áll korábbi ígéretünk, az elküldött lemezre felmásoljuk. A demo verzió nem fordítható és az Amos indításakor egy ablakban hívja fel figyelmünket a regisztrálás lehetőségére. Az Amos fejlődéstörténetéből látható, hogy miután Francois Lionet kiszállt a fejlesztésből, az Amos nem halt meg. Lelkes programozók, csekély jövedelem reményében is fejlesztgetik, foltozgatják az egészet. Szerkezetének köszönhetően, gyakorlatilag korlátok nélkül továbbfejleszthető. Persze, hogy az ilyen egységes koncepció nélküli fejlesztgetések végül hová vezetnek, azt még nem látjuk, de azért reménykedünk egy újabb, a kor követelményeinek valóban megfelelő Amos születésében. Az AMCAF egy profi darabja az extension-ök népes táborának. Tekintélyes Amigaguide és 2.0-tól lejjebb is használható dokumentációval. Mindkettő angol és német nyelven egyaránt, ám ezt megrendeléskor külön kérni kell. Installáláskor még a help accessory-t is kiegészíti saját utasításainak leírásával. A számos jól magyarázott példaprogram mindenki számára tartogat hasznosítható fogásokat.

A következőkben megpróbáljuk áttekinteni az AMCAF által érintett területeket a teljesség igénye nélkül. Eltekintünk a korábbi gyakorlattól, mikor minden utasítást részletesen taglaltunk. Igény esetén természetesen ettől sem zárkózunk el.

### Bank parancsok:

Számos olyan utasítással találkozhatunk, amelyek a hagyományos bankok kezelésében nyújtanak eddig nem látott lehetőségeket. Más extension is kiegészíti az eredeti bank kezelést, de az AMCAF most befejezi a témát. Nézzük az új lehetőségeket, majd gondolkozzunk el, vajon van-e még másra szükség.

Mint ismeretes a bankok egy része közvetlenül kapcsolódik a program kódjához, melyet a bank típusa határoz meg. A permanens bankok mindegyike speciális, ám az AMCAF-fal létrehozhatunk teljesen egyedi bankokat saját névvel, valamint meghatározható átmeneti, ill. állandó jellemzőjük.

Hasznos lehetőség a bankok méretének megváltoztatása is. Egyszerűen zsugoríthatjuk vagy nyújthatjuk már lefoglalt bankunkat, és mindemellett szabadon helyezhetjük át chip ram-ból fast-ba és vissza. Persze itt azért nem árt figyelni arra, hogy mikor és minek kell chip ramban lenni. Ezeknek nagy hasznát veheti aki fél megás chip ram-mal boldogul vagy nagy méretű grafikai és zenei adatokat használ.

Illetéktelenektől elzárandó adataink vagy játékunk védelme érdekében több eljárással is kódolhatjuk a bankokat. Ezek olyan módon működnek, hogy a bank minden byte-ján illetve minden word-jén ugyanazt a műveletet elvégzi a megadott kóddal. Természetesen nem lehetetlen az illetéktelen dekódolás, de mindenesetre szűkítheti a hozzáférők sorát. A bankműveletek leegyszerűsítése végett a példaprogramok tartalmaznak egy AMCAF bank manager nevű programot.



**Bank Permanent b** – a bankot a programkódhoz köti
**Bank Temporary b** – (Magyar bankká alakítás) átmeneti
**Bank To Fast b** – a bankot áthelyezi fast ram-ba
**Bank To Chip b** – chip ram-ba megy
**Bank Stretch b To l** – a bank új hossza. Kezdete megváltozhat!
**Bank Copy b1 To b2** – létrehoz egy átmenti másolatot
**Bank Name b,n$** – átnevezi a bankot
**=Bank Name$** – a név lekérdezése
**Bank Code xxx.y kód,b** – a bank kódolása és dekódolása
**=Bank Checksum (b)** – ellenőrző összeget számol

### Grafikus utasítások:

Na ez az a téma amit egy extension sem hagy ki. Itt most sok, korai demokból ismert effektek rutinjai kerültek bele. Természetesen vannak gyors alap grafikai rutinok vonal és pont rajzoláshoz. Ezek sebesség összehasonlítását az Amos és más extension-ökkel egy későbbi számban vizsgáljuk meg.

A Pix utasításcsoporttal egy képernyőrész vagy egy pixel színeit változtathatjuk meg egyszerre a színregisztereken fel vagy le haladva ciklikusan vagy anélkül. A Shade Bob-ok a sprite bankból kerülnek a screen-re folyamatosan változó színnel, ami a hátteret is érinti.

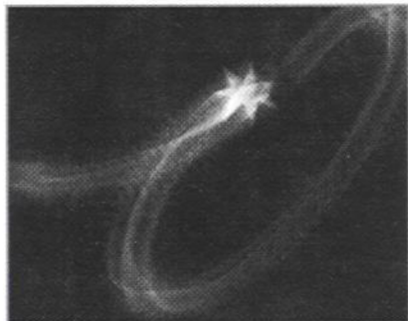
Itt is találunk 3D csillagrutinokat, állítható gravitációval, sebességgel, választható bitplane-nel.

Egy további demo effekt a splinter. Ez úgy néz ki, mintha a képernyőrész lerobbanna. Az ott lévő pixelek színüket megtartva meghatározott gravitációval és 3 sebesség vektorral távoznak helyükről.

Számos színregiszterrel kavaró utasítással találkozhatunk. Köztük AGA -

ECS konverzió, HAM fade az eredeti szivárvány kezelés kiterjesztése... Bitplane másoláshoz, törléshez gyors Blitter utasítások állnak rendelkezésre.

Karakterkészletek kezelésében vége már sok idegesítő apróságnak. A Get Disk Font végre mellőzhető és bankban tárolt fontok is használhatóak.



**Ham Fade Out s** – egy lépést sötétít a HAM screen-en
**Convert Grey s To t** – fekete-fehérré konvertál egy képet
**Fcircle x,y,r** – filled circle
**=Y Raster** – a raszter sugár aktuális sorát adja meg
**Pix Shift Up s,c1,c2,x1,y1 To x2,y2** – c1 és c2 között változtatja a terület színét
**=Scrn Rastport** – a screen rastport címét adja meg
**Set Sprite Priority bitmap** – a sprite prioritását adja meg a bitplane-ekhez képest
**Set Ntsc** – 60 Hz-es NTSC képmódba vált
**Change Print Font b** – megváltoztatja a Print karakterkészletét

**File műveletek:**

A file műveletekből sem lettünk tökéletesen ellátva Francois által. Az AMCAF-tól most a file-ok bármely adatát megkaphatjuk. Beállíthatjuk a protect flag-et és írhatunk file commentet is. Kaptunk egyszerűsített file töltő, mentő, másoló utasításokat. A tömörítések közül pedig az AMCAF a PowerPacker-t és az Imploader-t támogatja.

**A 4 játékos adapter:**

A dokumentáció tartalmazza a két további joystick, paralel portra csatlakoztatásához szükséges teendőket. Az extension pedig kezeli a két további örömbotot.

**Vektor koordináták:**

Térbeli koordináták kétdimenziós vetületét számítják gyorsan a Vec Rot utasítások, függvények. A beállított nézőpont mellett kapjuk meg a térbeli pontok x,y koordinátáit, valamint távolságát a képernyő síkjától. Ezek után már csak a gyors vonalrajzoló rutinra van szükség, és máris elkészül a vektor object. Ezek az utasítások nem helyettesíthetik a Voodoo 3D extensiont (egyelőre), de a sebességére nem lehet panasz. A demo-ban folyamatosan forgat normál filled és glenz vektor testeket is.



**Ppfromdisk file$,b** – sűrített file töltése bankba
**Examine Object file$** – a dos object adatait tölti be függvények számára
**=Object Protection** – az előbbivel vizsgált file adatai
**=Object Date**
**=Object Comment$**
**Vec Rot Precalc** – a beállított paraméterekkel egy belső mátrix adatait számítja
**=Vec Rot X(x,y,z)** – az új x érték forgatás után

**Protracker parancsok:**

Az eredeti music extension tracker parancsai teljesen lecserélhetők az AMCAF rutinjaival. Ezzel kiküszöbölve annak valamennyi hibáját. Számos új lehetőségünk is nyílik. A legérdekesebb a program szinkronizálása a zenéhez. Egy AMCAF utasítás képes átvenni a playertől egy effekt kódot, amihez a program eseményeit igazíthatjuk. Példának egy nagyon jó videoklip-szerű demo is található a lemezen.

Természetesen a szokásos beállításokat – csatorna kiválasztás, hangerő, sebesség – mind megtaláljuk. A betöltött modulok hangszerei külön is megszólaltathatóak, de azok helye és hossza is megtalálható a memóriában. A zene lejátszások időzítését a CIA és a VBL között mi választhatjuk. A modulban szereplő hangszerek külön is megszólaltathatóak, de megkapjuk hosszát és helyét is a memóriában.

**Pt Instr Play n** – egy hangszert szólaltat meg a modulból
**Pt Cia Speed** – a lejátszás sebessége, illetve VBL időzítés adható meg
**=Pt Signal** – a protracker effekt kódjával tér vissza, ha éppen ott tart
**Pt Sam Bank b** – egy standard Amos sample bankot jelöl meg a Pt Sam parancsoknak

**Egyebek:**

Ebben a csoportban gyors trigonometriai és aritmetikai függvényeket találhatunk. Több mint háromszor gyorsabbak és még a math.library-kre sincs szükségük. Emellett találhatunk függvényt arra, hogy megtudjuk, milyen néven indították el programunkat, milyen Tool Type beállítások szerepelnek az ikonban. Lefoglalhatjuk más programok elől az audio.device-ot. Ami pedig abszolút felesleges, reset-elhetjük a gépet.

Nézzünk ezekből is néhányat:

**Exchange Bob i1,i2** – az aktuális sprite bank két bob image-ét felcseréli
**Open Workbench** – megpróbálja újra megnyitni a korábban lezárt Workbench-et
**Write Cli t$** – szöveget ír a CLI ablakba
**=Lsstr$ (v,n)** – n jegyű balra igazított stringet gyárt a v számból
**=Chr.w$ (w)** – a 0 és 65535 közötti w számot 2 bytos stringgé alakítja
**=Cpu** – az op. rsz. rutinját felhasználva a proc. típusát adja vissza

A teljes fordítható változat 30 DM ellenében a szerzőtől megkapható. Hogy ez egyszerűbb, legyen a cím:

Chris Hodges
Kennedystraße 8
D-82178 Puchheim
West Germany
Tel: +49-89/8005856 (Voice/Modem)

Aki persze először megtekintené, nyugodtan küldjön kettő darab lemezt az Amos rovatnak. A következő számban ne mulasszátok el az extension összehasonlítást! Továbbra is maradunk a mindenki Amos kérdését, bánatát váró HAC.

Az extensionért köszönet illeti Pethő Szabolcsot.

*Lázi & Angler*

# Hírek

## MasterISO

Az Asimware Innovations, melyet eddig a CD file-systeméről ismerhetünk, új terméket, CD-ROM-ok készítésére szolgáló programot jelentetett meg. A MasterISO segítségével nemcsak image file generálható (mint a Commodore CD[32] developer lemezeken található programmal), hanem lehetőség van az SCSI buszra csatlakoztatott CD író berendezés közvetlen vezérlésére is.

A támogatott CD író típusok:
- Yamaha CDR100
- Pinnacle RCD-202
- Philips CDD521, CD522

A program szolgáltatásai:
- ISO 9660 Level 1 és Level 2 formátumok (8+3, ill. 31 karakteres file-nevek)
- különböző forráshelyekről állítható össze a CD (nem kell egyetlen partíción elhelyezkednie a teljes anyagnak)
- image generálás file-ba és közvetlenül SCSI hard diskre
- audio CD-k készítése
- AIFF, MAUD, CDDA 16 bites audio file-ok támogatása
- trademark-ok elhelyezése (CD[32] és CDTV autoboot-hoz)

A szükséges hardware és software környezet:
- Amiga OS3.x szükséges
- SCSI vezérlő
- max. 1.3 GB hard disk
- max. 16 MB RAM

Asimware Innovations Inc.
600 Upper Wellington Street, Unit #D
Hamilton, Ontario
L9A 3P9 Canada

Tel.: (905)578-4916
Fax: (905)578-3966
E-Mail: info@asimware.com

## Commodore UK

A viszonylagos függetlenséggel rendelkező Commodore UK ügyében is megállapodás született az elmúlt hetekben. Az új cég, az Amiga Technologies GmbH (UK) vezetője – a korábban szintén Commodore UK alkalmazott – Jonathan Anderson lesz. A cég profilja hasonló lesz az elődjéhez, elsődleges feladata a termékek eladása a distributoroknak, akiken keresztül jutnak el a kereskedőkhöz.



Ehhez csak némileg kapcsolódó hír, hogy az Amiga Technologies szétosztó hálózatában Magyarországhoz az AMIGA Switzerland-et rendelték, melynek vezetője Willy Scheiwiller.

ESCOM Handels AG
Z=FCrichstrasse 48
CH - 8134 ADLISWIL
Tel.: +41 1 710 9240
Fax: +41 1 710 9800

## Újra kaphatók az Amigák

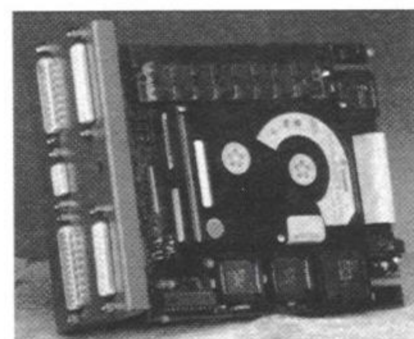
A korábbi ígéreteknek megfelelően megkezdődött az A1200 és A4000 gépek gyártása. Az új A1200, melyet Franciaországban gyártanak egyetlen kivétellel mindenben megegyezik a régi modellekkel, az új gépek már 3.1-es rendszerrel kerülnek szállításra. Az ígéretek szerint szeptember második hetében kerülnek az üzletekbe. A már megjelent hirdetések szerint kb. 700-750 DM körül várható az áruk.

Az A4000T modellek, melyek az USA-ban készülnek már augusztus végén az üzletekbe kerülnek, és jelentősebb eltérések mutatkoznak a régi modellekhez képest. A legjelentősebb az SCSI-II-es vezérlő, melyhez gyárilag 1 GB-os hard disket csatlakoztattak. A toronyházban van elég hely az esetleges bővítések számára is: 3 horizontális és 2 vertikális elhelyezkedésű 5 1/4" méretű félmagas egység számára van hely, továbbá egy vertikális teljes magasságú hely is található. Az előbbiek közül az egyikben helyezkedik el a 3.5"-es HD-s floppy meghajtó. Az ismert A4000-hez képest bővült az alaplapi bővítő helyek száma is: 5 Zorro II/III, 2 video és 4 PC/AT sáv áll rendelkezésre (ez utóbbiakból 3 van kombinálva a Zorro-s sávokkal). Az A4000T-ban gyárilag 8 MB FAST RAM található, mely az alaplapon 16 MB-ra bővíthető. A gép ára a mellékelt Scala MM300-as programmal együtt kb. 4800-5000 DM.

Amiga Technologies
Berliner Ring 89
D-64625 Bensheim
Tel.: +49 6252 709 195
Fax: +49 6252 709 417

## SX-32

A Commodore által gyártott SX-1 modulhoz hasonlóan e termék célja is az, hogy teljes értékű számítógéppé alakítsa a CD[32]-t.



A szokásos Amiga csatlakozókon kívül (soros, párhuzamos stb.) található egy 15 pólusú VGA csatlakozó is. Az SX-32 modult 2.5"-es hard diskek fogadására tervezték. Lehetőség van egyetlen 32 bites SIMM modul segítségével 8 MB-os FAST RAM bővítésre is.

Az SX-32 ára 450 DM.

DCE Computer Service GmbH
Kellenbergstr. 19a
46145 Oberhausen
Tel.: +49 208 66 06 73
Fax: +49 208 63 04 96

## Aiwa ACD300

A hangtechnikai berendezéseiről ismert Aiwa duplasebességű SCSI CD-ROM-jával belépett a számítástechnikai perifériák gyártói közé. Az első termékük máris nagy érdeklődésre tarthat számot, mert megvalósították azt, amit más cégek a CD-ROM-on elhelyezett play gombbal csak ízlelgettek: a termékük audio CD hallgatásra minden segédprogram nélkül jól használható.

*folytatás az 53. oldalon*

# A Rendszerbarát

A legutóbbi számban a file dátumokat és protection biteket visszaállító programot épp sikerült bezsúfolni, azonban semmilyen kiegészítő információra nem maradt hely, bár azok legtöbbjét sikerült a forráskódban elhelyezni. Egyetlen téma érdemes további vizsgálódásokra, mégpedig a SAS/C speciális kulcsszavai. A programban egyet használtunk (az __aligned-et), de más esetekben is leegyszerűsíthetik a dolgokat. E kulcsszavak egy része csak a legújabb változatokban jelent meg, ezért régebbi forráskódokat megfigyelve rengeteg dolgot meg lehet valósítani egyszerűbben. E lehetőségekre még a későbbiekben visszatérünk.

A legutóbbi számokban többször szóba (és képre) került a Resouce program. Mint az egyik legnépszerűbb Amigás disassembler, érdemes megismerkedni a program által biztosított lehetőségekkel (V6.0).

A program támogatja a 68000 processzor család processzorait (68000, 68010, 68020, 68030 és 68040 CPU - 68881, 68882 és 68040 FPU - 68851, 68030 és 68040 MMU), a hagyományos assembly szintaktika mellett támogatja az új Motorola formátumot is. További lehetőség, hogy választhatunk a "strict" és a "relaxed" mód között is. Ez abban jelentkezik, hogy pl. címregiszterbe történő adatmozgatáskor a "nagykönyv" szerinti utasítás a MOVEA, de "Strict Mnemonics" módot kikapcsolva csak MOVE-nak kerül visszafordításra.

A 6.0-ás változat legnagyobb újdonsága a felhasználói felület újraírása. Ez a file requestertől kezdve a menükig sok mindent érintett. Emiatt eleinte idegennek fog tűnni a program, de az új felület sok tekintetben kényelmesebb a réginél (és le is lehet fagyasztani, ami a réginél nekem nem sikerült). Az első szembetűnő változás a képernyő alján elhelyezkedő hét gadget. Az általuk elérhető funkciók korábban a menükben voltak elhelyezve. Most (elvben) aszinkron működésűek, azaz megnyitásuk után leválnak a főprogramról. Ennek előnye, hogy nem kell lecsukni őket, ha mozogni kívánunk a forráskódban, vagy az opciók állítása azonnal látszik a forráslista le nem takart részén. Mivel ezek mérete elég nagy, valószínűleg csak kevesen fogják az összest állandóan megnyitott állapotban tartani...

A program gyors használatához sok gyakorlásra és konfigurálásra van szükség, mert a legtöbb funkció elérhető a billentyűzetről is, de mire mindenki kialakítja a neki megfelelő kiosztást, vagy megtanulja a gyárit elég sok idő telik el. Szerencsére a KEY BINDIGS menüvel egyszerűen megtekinthetők és módosíthatók az összerendelések. (De megtekinthető a billentyűzet kiosztás a ShowKeys programmal is.)

Természetesen kipróbáltuk a program tudását is (ami persze nem oyan egyszerű dolog). A legegyszerűbb megoldást az AsmOne-hoz tartozó AllModes.asm file lefordításával létrejövő file visszafordítása jelentette. (Más kérdés, hogy pl. a Devpac 3.04 nem volt hajlandó lefordítani az összes sort, így nehéz megítélni azt, hogy az AsmOne generált rossz kódot, vagy a Resource-nak vannak még hibái.) Ez zárójeles megjegyzés alapján már látható, hogy az eredmény nem teljesen az elvárásnak megfelelő. Véleményünk szerint a hibákat valószínűleg a Resource-ban kell keresni. Ezt az is alátámasztja, hogy a New Syntax bekapcsolásával kevesebb a hibák száma, mint az opció kikapcsolt állapotában. Szerencsére a hibásan visszafordított utasítások elég ritkák – szerintem csak a legnagyobb bitvadászok tudják, hogy mit is csinál a *flognp1*, vagy az *fmovecr*. Ugyanakkor ez utóbbinál (már amelyiket jól fordítja vissza) megadja, hogy mennyi is a betöltött konstans értéke.

A másik teszt sokkal nehezebb és legfeljebb a program előző változatához (ill. az elvárásainkhoz és álmainkhoz) hasonlíthatjuk az eredményét. Válasszunk ki néhány programot és nézzük meg a visszafordítás eredményét. E próbálkozások eredménye az lett, hogy a program jobb a korábbi (V5.05) változatnál, ez akár abban is jelentkezik, hogy a korábban alig használható CFuncs.rcl file jó néhány dolgot képes megtalálni – nem csak Aztec C-vel fordított file-okban, hanem pl. assembly forrásokba is képes "szabványos" címke neveket generálni. Ezt mindenki tesztelheti a programhoz adott Tutorial1 (.asm) file-on is. Kár, hogy az előző változat óta (ami 3 éve jelent meg) nem készült SAS/C által generált kódot feldolgozó file. (Igaz valószínűleg jóval nehezebb lenne ilyet írni, mivel sokszor két verzió között nagy kódgenerálási változtatások voltak a SAS/C esetében, nem említve a global és a peephole optimalizáló tevékenységét...)

Azt azonban nem titkoljuk, hogy a program lassult, ami abból származik, hogy jóval több menetben dolgozza fel a visszafordítandó file-t. Szubjektív véleményként ide írom, hogy azért többet vártnék egy ilyen jellegű programtól: pl. legalább a rendszerhívásokat megpróbálhatná megfejteni, mert a legtöbb esetben automatikusan visszakereshetők lennének, ha a program egy kicsit "emulálná" a processzorok működését. Egyetegyet véletlenül megtalál, de még messze van az elvárásoktól...

*(JOCO)*

A 3.1-es rendszer Info parancsa visszafordítva a régi és az új változattal (statisztika)

# CHEAT MODE

### ADDAMS FAMILY

&1Y1M : AFTER BIG TREE
?191D : AFTER FRIDGE IN KITCHEN
B919R : AFTER CONSERVATORY
V1514 : GAMES ROOM
V919B : PICTURE GALLERY
BG9K& : CRYPT
ALSK# : GRANNY

### ALIEN BREED 2

LEVEL 02: 353828
LEVEL 03: 108383
LEVEL 04: 370101
LEVEL 05: 982922
LEVEL 06: 847464
LEVEL 07: 737373
LEVEL 08: 928112
LEVEL 09: 287364
LEVEL 10: 193831
LEVEL 11: 090921
LEVEL 12: 309383
LEVEL 13: 101221
LEVEL 14: 103922
LEVEL 15: 098992
LEVEL 16: 125332
LEVEL 17: 091233

### AMNIOS

FRDSNSMNGR, PLFRMNLQSN, LSNBRGNSLQ, LKMCTKSCDF, STANLMRCHC, RCHCMCLTHS, THBSTSTFTT, THIHJJRSNN, MLFNDBTFLL, BTTMNDHRCH

### ANARCHY

5400, 6407, 8215, 0101, 2008, 5116, 4124, 3901, 3406, 5014, 9919, 0528, 2602, 0407, 1015, 7320, 1926.

### ANOTHER WORLD

LEVEL 01: EDJI, LEVEL 02: HICI, LEVEL 03: FLLD
LEVEL 04: LIAC, LEVEL 05: CCBL, LEVEL 06: EDIL
LEVEL 07: FBDK, LEVEL 08: KCIJ, LEVEL 09: ICBH
LEVEL 10: FIEI, LEVEL 11: LBLD, LEVEL 12: LFEK

### ASTRO MARINE CORPS

Fő lenyomása után:
NOSTROMO, DISCOVERY, ENTERPRISE
DAGOBAN, REPLICANT, KRULL, METROPOLIS

### ATOMINO

LEVEL 10: ACID, LEVEL 20: ARROW
LEVEL 30: EMISSION, LEVEL 40: LAVA
LEVEL 50: CAVE, LEVEL 60: ELIXER
LEVEL 70: BONE, LEVEL 80: WOOD

### ATOMINOKID

LEVEL 010: IDYLL, LEVEL 020: TAURUS
LEVEL 030: NEPTUNE, LEVEL 040: PHOTON
LEVEL 050: PLANKTON, LEVEL 060: INFERNAL
LEVEL 070: FOSSIL, LEVEL 080: POISON
LEVEL 090: SOUP, LEVEL 100: SULPHATE

### BABY JO

MUMMY, GLOUP, YOUPI

### BATTLE ISLE DATADISK

LEVEL 01. LOSAG, LEVEL 02. BOMBS
LEVEL 03. COMET, LEVEL 04. PEARL
LEVEL 05. MIROR, LEVEL 06. ROMEL
LEVEL 07. MAGMA, LEVEL 08. BLOCK
LEVEL 09. WATCH, LEVEL 10. LAGUN
LEVEL 11. BIRMA, LEVEL 12. SERPT
LEVEL 13. RAMBO, LEVEL 14. YUKON
LEVEL 15. POINT, LEVEL 16. FROGS
LEVEL 17. ITALY, LEVEL 18. LINES
LEVEL 19. VARUS, LEVEL 20. SOUND
LEVEL 21. TWEAK, LEVEL 22. NIPON
LEVEL 23. FLAIR, LEVEL 24. ARROW
LEVEL 25. KORSO, LEVEL 26. NOUTH
LEVEL 27. FJORD, LEVEL 28. DONOR
LEVEL 29. LEYES, LEVEL 30. JUMPY
LEVEL 31. WERFT, LEVEL 32. WINIT
LEVEL 33. TENNO

### BETTER DEAD THAN ALIEN

LEVEL PASSWORD COMMENT
001 ELEKTRA, 002 SYZYGY, 003 DRAMBUIE
004 PLUG, 005 SOPRANO, 006 MAYONNAISE
007 FAUCET, 008 POTATO, 009 WOOMERA
010 NARCISSUS, 011 DEBUTANTE, 012 FIRKIN
013 ACOUSTIC, 014 TRIPTYCH, 015 JABBERWOCKY
016 WHIMSICAL, 017 CORNUCOPIA, 018 PUNJABI
019 TIDDLY, 020 KEWPIE
021 SEPULCHRE, 022 EUPHEMISM
023 GRAMMARIAN, 024 CROSSWORD
025 QUARANTINE

### BOMBUZAL

001 BOMB, 008 ROSS, 016 RATT, 024 LISA
032 DAVE, 040 IRON, 048 LEAD, 056 WEAD
064 RING, 072 GIRL, 080 GOLD, 088 OPAL
096 SONG, 104 FIRE, 112 LAMP, 120 TREE
128 SINK, 136 BIKE, 144 BIRD, 152 TAPE
160 VASE, 168 PILL, 176 SPOT, 184 PALM
192 LOCK, 200 SAFE, 208 WORM, 216 NOSE
224 EYES, 232 HAIR, 240 SIGN, 248 MYTH

### BONECRUNCHER

GOLEMSTENCH, SCARAB, DEATHCHAMBER
HORNSLUT, BLOODSMELL, NIGHTMARE
THUNDERSTORM, CREEPYCAVE, LIQUIDATION

### BRAIN BALL

LEVEL 01 - ———— , LEVEL 02 - WELLDONE
LEVEL 03 - PPHAMMER, LEVEL 04 - FORTUNE
LEVEL 05 - READY, LEVEL 06 - STEADY
LEVEL 07 - NO GO, LEVEL 08 - JOYSTICK
LEVEL 09 - RUTODFGP, LEVEL 10 - DENISE
LEVEL 11 - BIGAGNUS, LEVEL 12 - CHIPCHIP
LEVEL 13 - HATTHATT, LEVEL 14 - FRANKLIN
LEVEL 15 - PJOTRE, LEVEL 16 - HUI LUIS
LEVEL 17 - ESCAPE, LEVEL 18 - CONTROL
LEVEL 19 - SPACE, LEVEL 20 - AMIGAFUN
LEVEL 21 - LAMBADA, LEVEL 22 - ERTERZUT
LEVEL 23 - LEVEL23, LEVEL 24 - BIGDREAM
LEVEL 25 - CINEMAXX, LEVEL 26 - SMARTIES
LEVEL 27 - LOGOGO, LEVEL 28 - SQUARES
LEVEL 29 - SPEEDIE, LEVEL 30 - SERPENT
LEVEL 31 - FLIPPER, LEVEL 32 - COFFEE
LEVEL 33 - DOENER, LEVEL 34 - NO COKE
LEVEL 35 - SMOKIE, LEVEL 36 - ALLSTAR
LEVEL 37 - SOTFWARE, LEVEL 38 - COMPUTER
LEVEL 39 - DISKFULL, LEVEL 40 - HARDWARE
LEVEL 41 - HOOLIGAN, LEVEL 42 - LEVEL 42
LEVEL 43 - OWLPARTY, LEVEL 44 - FREESHOT
LEVEL 45 - BIERZELT, LEVEL 46 - LAADAADI
LEVEL 47 - LAADAADA, LEVEL 48 - NOWAYMAN
LEVEL 49 - RUSHRUSH, LEVEL 50 - THE END

### Christmas Lemmings 1994

| FROST AREA (1 PLAYER) | FROST AREA (2 PLAYERS) |
|---|---|
| L 1...CAJRLDNBCG | L 1...KAJRLDOBMJ |
| L 2...URLDNCCCP | L 2...URLDOKCMS |
| L 3...NRLDNCADCM | L 3...NRLDOKADMP |
| L 4...RLDNCINECF | L 4...RLDOKINEMI |
| L 5...LDNCAJVFCO | L 5...LDOKAJVFMR |
| L 6...DNCLJVLGCH | L 6...DOKLJVLGMK |
| L 7...NCANVLDHCE | L 7...OKANVLDHMH |
| L 8...CINVLDNICN | L 8...KINVLDOIMQ |
| L 9...CAJRMDNJCP | L 9...KAJRMDOJMS |
| L 10...URMDNCKCI | L 10...URMDOKKML |
| L 11..NRMDNCALCF | L 11..NRMDOKALMI |
| L 12..RMDNCINMCO | L 12..RMDOKINMMR |
| L 13..MDNCAJVNCH | L 13..MDOKAJVNMK |
| L 14..DNCLJVMOCQ | L 14..DOKLJVMOMD |
| L 15..NCANVMDPCN | L 15..OKANVMDPMQ |
| L 16..CINVMDNQCG | L 16..KINVMDOQMJ |

| HAIL AREA (1 PLAYER) | HAIL AREA (2 PLAYERS) |
|---|---|
| L 1...CAJRLFNBDJ | L 1...KAJRLFOBNM |
| L 2...URLFNCCDS | L 2...URLFOKCNF |
| L 3...NRLFNCADDP | L 3...NRLFOKADNS |
| L 4...RLFNCINEDI | L 4...RLFOKINENL |
| L 5...LFNCAJVFDR | L 5...LFOKAJVFNE |
| L 6...FNCLJVLGDK | L 6...FOKLJVLGNN |
| L 7...NCANVLFHDH | L 7...OKANVLFHNK |
| L 8...CINVLFNIDQ | L 8...KINVLFOIND |
| L 9...CAJRMFNJDS | L 9...KAJRMFOJNF |
| L 10...URMFNCKDL | L 10...URMFOKKNO |
| L 11...NRMFNCALDI | L 11...NRMFOKALNL |
| L 12..RMFNCINMDR | L 12..RMFOKINMNE |
| L 13..MFNCAJVNDK | L 13..MFOKAJVNNN |
| L 14..FNCLJVMODD | L 14..FOKLJVMONG |
| L 15..NCANVMFPDQ | L 15..OKANVMFPND |
| L 16..CINVMFNQDJ | L 16..KINVMFOQNM |

| FLURRY AREA (1 PLAYER) | FLURRY AREA (2 PLAYERS) |
|---|---|
| L 1...CAJRLDOBEJ | L 1...OAJRLDNBOO |
| L 2...URLDOCCES | L 2...URLDNOCOH |
| L 3...NRLDOCADEP | L 3...NRLDNOADOE |
| L 4...RLDOCINEEI | L 4...RLDNOINEON |
| L 5...LDOCAJVFER | L 5...LDNOAJVFOG |
| L 6...DOCLJVLGEK | L 6...DNOLJVLGOP |
| L 7...OCANVLDHEH | L 7...NOANVLDHOM |
| L 8...CINVLDOIEQ | L 8...OINVLDNIOF |
| L 9...CAJRMDOJES | L 9...OAJRMDNJOH |
| L 10..URMDOCKEL | L 10..URMDNOKOQ |
| L 11..NRMDOCALEI | L 11..NRMDNOALON |
| L 12..RMDOCINMER | L 12..RMDNOINMOG |
| L 13..MDOCAJVNEK | L 13..MDNOAJVNOP |
| L 14..DOCLJVMOED | L 14..DNOLJVMOOI |
| L 15..OCANVMDPEQ | L 15..NOANVMDPOF |
| L 16..CINVMDOQEJ | L 16..OINVMDNQOO |

| BLIZZARD AREA (1 PLAYER) | BLIZZARD AREA (2 PLAYERS) |
|---|---|
| L 1...CAJRLFOBFM | L 1...OAJRLFNBPR |
| L 2...URLFOCCFF | L 2...URLFNOCPK |
| L 3...NRLFOCADFS | L 3...NRLFNOADPH |
| L 4...RLFOCINEFL | L 4...RLFNOINEPQ |
| L 5...LFOCAJVFFE | L 5...LFNOAJVFPJ |
| L 6...FOCLJVLGFN | L 6...FNOLJVLGPS |
| L 7...OCANVLFHFK | L 7...NOANVLFHPP |
| L 8...CINVLFOIFD | L 8...OINVLFNIPI |
| L 9...CAJRMFOJFF | L 9...OAJRMFNJPK |
| L 10..URMFOCKFO | L 10..URMFNOKPD |
| L 11..NRMFOCALFL | L 11..NRMFNOALPQ |
| L 12..RMFOCINMFE | L 12..RMFNOINMPJ |
| L 13..MFOCAJVNFN | L 13..MFNOAJVNPS |
| L 14..FOCLJVMOFG | L 14..FNOLJVMOPL |
| L 15..OCANVMFPFD | L 15..NOANVMFPPI |
| L 16..CINVMFOQFM | L 16..OINVMFNQPR |

### Basejumpers

1 ONE, 2 TWO, 3 BAT, 4 TUT, 5 END, 6 WAR
Az aljátékban:
1 SEU, 2 OLD, 3 NEW, 4 BEU, 5 BOM, 6 NAB, 7 PAC
8 HOP, 9 FLY, 10 RUN

### Shadow Fighter Special Moves

**Slamdunk**
Jumping B Ball: előre-le, előre, tűz
Spinning Fire Kick: le, fel, tűz
Spinning Fire B Ball: hátra-le, hátra, tűz

**Electra**
Electric Body: gyors tűz
Power Launch: hátra, hátra-fel, tűz
Electric Boomarang: hátra-le, hátra, tűz
Double Kick: le, fel, tűz
Spinning Jump: előre-le, előre, tűz

**Soria**
Spinning Round House Attack: hátra-le, hátra, tűz
Double Drob Heel Kick: hátra, hátra-fel, tűz

**Yurgen**
Gun Fire: hátra-le, hátra, tűz
Power Fist: előre-le, előre, tűz

**Cody**
Kuto Kick: előre, előre-le, tűz
Fast Punch: gyors tűz
Kuto Fireball: hátra-le, hátra, tűz

**Fakir**
Genie Hurricane: le, hátra-le, tűz
Mystery Fire: le, előre-le, tűz
Magic Carpet: előre-le, le, tűz

**Salvador**
Turning Flip Kick: előre-le, előre, tűz
Flying Kick: le, fel, tűz

**Kury**
Power Smash Fist: le, fel, tűz
Body Drop: le, előre-le, tűz
Spinning Fire Hand: hátra-le, le, tűz

**Toni**
Burning Uppercut: le, fel, tűz
Flame Kick: hátra-le, le tűz
Masive Uppercut: előre, előre-le, tűz

**Lee Chen**
Firey Handspring: le, fel, tűz
Fist of Falling Sun: gyors tűz
Fire Fist: le, hátra-fel, tűz
Fury Spin: le, hátra-le, tűz
Falling Nunchaku: le, előre-le, tűz

**Manx**
Fire Hands: le, előre-le, tűz
Cutting Claws: előre, előre-le, tűz
Tiger Pounce Attack: előre-le, előre, tűz
Falling Angel: hátra-le, hátra, tűz

**Top Knot**
Fast Fire: előre, előre-le, tűz
Spinning Kick: le, hátra-le, tűz
Speed Elbow Smash: le, előre-le, tűz
Upper Cut: le, fel, tűz

**Yarado**
Electric Speed: előre, előre-le, le, hátra-le, hátra, tűz
Spirit Power: hátra-le, hátra, tűz

**Okura**
Electric Sword: gyors tűz
Spinning Blade: le, előre-le, tűz
Thunder Power: előre, előre-le, le, hátra-le, hátra, tűz

**Toshio**
Fire Ball: le, hátra-le, tűz
Speed Dragon: előre, előre-le, le, hátra-le, hátra, tűz
Dragon Uppercut: le, fel, tűz
Dragon Kick: fel, hátra-le, tűz

**Krhome**
Liquid Silver Attack: előre, előre-le, le, hátra-le, hátra, tűz
Melting Body: hátra, hátra-le, le, előre-le, előre, tűz

### BATTLE ISLE 2

LEVEL 01. LUNAR, LEVEL 02. LUTOF
LEVEL 03. SONIX, LEVEL 04. SOWYN
LEVEL 05. SOSOO, LEVEL 06. SONAF
LEVEL 07. RACHE, LEVEL 08. RAMPE
LEVEL 09. RANGG, LEVEL 10. FILMO
LEVEL 11. FIEST, LEVEL 12. FINXT
LEVEL 13. EBENE, LEVEL 14. EBSYL
LEVEL 15. EBONY, LEVEL 16. EBTAR
LEVEL 17. KARST, LEVEL 18. KANTO
LEVEL 19. KAROT, LEVEL 20. KAISR
LEVEL 21. SYBIL, LEVEL 22. SFINX
LEVEL 23. SYNOM, LEVEL 24. THE LEVELS
LEVEL 25. 24-31, LEVEL 26. DO
LEVEL 27. NOT, LEVEL 28. EXIST
LEVEL 29. IN, LEVEL 30. BATTLE
LEVEL 31. ISLE 2, LEVEL 32. DIONE
LEVEL 33. NAIAD

# apróHIRDETÉS

## *Hirdess!*

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/765

### IMAGINE II. kötet

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv második része az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, meg szeretnének ismerkedni a programmal.
A 244 oldalas, gazdagon illusztrált kötet – részben színes oldalakon – megrendelhető a Kiadónál.
A könyv fogyasztói ára: 1150,- Ft

Kapható még:
Imagine I. kötet
Ára: 768 Ft
Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Öszőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

---

Folyamatosan bővülő, széleskörű programcsere Amigán! A600 (átkapcsolható V1.3-as KickStart-tal) + tartozékokkal eladó. Valamint keresek monitort és 5.25-ös drive-ot Amigához.
Gazda Zoltán
7400 Kaposvár, Kunnfy u. 27.

---

Eladó egy A1200, 3 joystick, 180 db. lemez, eredeti játékok. Egyben vagy külön is.
Tel.: 87/342-333

---

AMIGA 500-hoz színes monitort vennék, vagy NINTENDO-ra (+ 3 kazetta) cserélnék.
Cím: Erdőkövesd, Rákóczi u. 21.
Tel.: 06-36-368-260

---

Kedvező áron eladó, nagyon jó állapotban lévő ATARI számítógép monitorral, lemezekkel, joystickkal, NYOMTATÓVAL. Érdeklődni a 290-54-62 telefonszámon Kis Mariannál.

---

ACTION REPLAY MKIII eladó 7.000 Ft-ért.
Tel.: (22)-317-936

---

Eladó garanciális memóriabővítő Amiga 1200-hoz, 1084S monitor.
Bánhalmi Péter
Miskolc, Vologda u. 6. fsz./1.
Tel.: (46)-349-210

---

AMIGA 1200, 170MB HD tele + 50 lemez + joy + egér eladó. Esetleg külön is!
Nagy Péter
3881 · Abaújszántó, Petőfi út 32.

---

AMIGA 1200-as számítógép eladó.
Tel.: (66)-361-795

---

ParNet, illetve AT-buszos (2.5->3.5) winchester kábel olcsón eladó! Valamint A500-hoz HD kontroller eladó. Továbbá új 540 MB-os wincsi eladó!
Vámos László
1157 Bp., Zsókavár u. 35.

---

Amiga 1200 + 210 MB HD + színes sztereo monitor + 2 joystick + 180 lemez eladó.
Tel.: (46)-383-357

---

Eladó Blizzard 1230-III 50 MHz turbókártya.
Tel.: (06-96) 242-105

---

Keresek: Michael Jackson-nal kapcsolatos játékot, BLITZ BASIC programot, budapesti AMIGA csepartnert.
Tel.: 111-62-37, kérd Edét!

---

Amiga 1200-as számítógép 110 lemeznyi programmal, joystick, egér és könyvek eladó. Ár: 46000Ft.
Tel.: (06-92) 363-065

---

Leendő AMIGÁSOK figyelem! Elcserélném A500 – CPU 020 + FPU – 50 MHz, 4 MB RAM (1C/3F), 105 MB SCSI-II HDD, 2.05 Kick, HD-s és DD-s FDD, + videodigitalizálóval rendelkező kisebbfajta erőművemet 65.000 kőkemény magyar forintra. Csak egyben.
Palásti Zsolt
Tel.: (79)-363-998

---

Amiga 1200 eladó! Turbókártya 6 MB RAM, 340 MB HDD. 110e Ft.
Mészáros Zsolt
8200 Veszprém, Lóczy L. utca 34/A

---

Eladó AMIGA 500 (V1.3, 1 MB), + bootselector, ChipRam-FastRam kapcsoló, színes monitor + monitorkábel, Action Replay MK3, joy, egér, egérpad + lemezek + szakirodalom.
Mátray József
7624 Pécs, Veres Péter út 14, fsz/2.

---

AMIGA 1200-asok figyelem! PROGRAMCSERE magasfokon!
Ritzl Gábor
2600 Vác, 48-asok útja 14.

---

**Budatétényi Amiga Klub**
Minden szombaton 9:30-tól 15:00-ig.

Budatétényi Művelődési Központ,
Budapest XXII., Nagytétényi út. 35.

"Világ Amigásai Egyesüljetek!"

---

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

---

## SONY MUSIC JÁTÉK

**GURU 95/7**

**A megfejtés: C, azaz 47 millió**

A nyertesek:

Bagi Kornél, Szeged
Kovács András, Győr
Vásárhelyi István, Budapest
Németh Aliz, Várpalota II
Hoppál Felicián, Budapest
Zalai Gábor, Budapest
Körmendi Vilmos, Győr
Lapp János, Budapest
Homoki Adél, Szolnok
Illés Norbert, Komárom

Gratulálunk a nyerteseknek, a nyereményeket a Sony postán küldi el.

# PD ZÓNA

## ShapeShifter 3.1

### Macintosh emulátor

A ShapeShifter nem az első Macintosh emulátor Amigára, azonban elődei - lévén kereskedelmi termékek - nem lettek annyira népszerűek. A ShapeShifter elterjedésének legfontosabb okai az általa nyújtott szolgáltatások sokoldalúságában keresendők: AGA képernyő módok 256 színig, grafikus kártyák támogatása 16 millió színig, nem szükséges MMU a használatához, csak a System 7.x 32 bites programjai működnek (a korábbi 24 bitesek nem!), HD floppy meghajtók támogatása, hard file-ok és CD-ROM-ok támogatása, soros portok átirányítása Amiga portokra, megosztott clipboard stb.



E lehetőségek kihasználásához a programon kívül mindössze egy Mac ROM lementett tartalmára van szükség (mely lementéshez segédprogramot is mellékelnek). A rendszeres használatot akadályozza az, hogy a nem regisztrált változatban a CD-ROM-ok és a SCSI egységek használata letiltott. A regisztrációhoz $40 elküldése szükséges.

## Agraconv 1.2

### A Kefrens utód?

Sokáig a KefrensIFF converter számított a "programozói képkonverternek", azonban az AGA chipset megjelenése után használata csökkent, mivel nem támogatta az új grafikus módokat, ill. nem jelent meg a régihez hasonló tudású, de update-elt változat.

A szabadon terjeszthető Agraconv az azóta is megmaradt űrt igyekszik betölteni azzal, hogy széleskörű szolgáltatásokat nyújt. Lehetőség van a betöltött kép "crop"-olására, azaz lehetőség van nem az egész kép kimentésére. A mentési formátumok: RAW, BLTRAW (interleaved bitmap), RAW MASK (egy plane-es kép, mely a betöltött kép plane-jeinek OR-olásával jön létre), SPRITE 4 (4 színű sprite), SPRITE 16 (16 színű sprite), SPRITE 16 (64w) (16 színű, 64 pixel széles sprite), IFF, CHUNKY (chunky felépítésű RAW adat). Képet betölteni az IFF formátumon kívül csak RAW módban lehet, melynél a szükséges paramétereket (pl. képernyőmód) meg kell adni.

## PicBoot 2.7

### Az üresség vége

A 2.0+ rendszerek bootjakor a Workbench megjelenéséig csak az üres képernyő látható. De miért is? Pedig az az idő míg végrehajtódnak a Startup-Sequence és a User-Startup parancsai éppen megfelelő lenne, hogy a gép megjelenítse mindenki kedvenc képét (pl. Intel Outside). A PicBoot segítségével IFF vagy GIF képet jeleníthetünk meg egyszerűen. Erre több segédprogram képes lenne, de a PicBoot tartalmaz számos speciális opciót is. Ilyen lehetőség, hogy megadható annak időtartama, hogy a Workbench screen megnyitása után mennyi ideig legyen még látható a kép. Lehetőség van arra is, hogy a program egy csoportból válassza ki a képet, minden indításkor véletlenszerűen. A program megjelenítéssel kapcsolatos opciók lehetővé teszik, hogy a megjelenítéskor a kép fade-elve legyen, vagy a képernyő méreténél kisebb képek középre legyenek igazítva.

A program freeware, működéséhez OS2.04+ szükséges. A képek lehetnek XPK-val tömörítettek is, mert a program automatikusan támogatja az XPK használatát.

## CBE V4.0a

### Cut, Copy & Paste

A Clipboard Enhancer segítségével lehetőség van új távlatokat nyitni a clipboard használatában. Alapállapotban egyetlen adat helyezhető el a clipboardon, a következő Cut vagy Copy művelet felülírja a korábbi adatot.

A CBE használatakor azonban nem így történik. Mivel az operációs rendszer max. 256 clipboard unit használatát engedélyezi, nem feltétlenül szükséges, hogy mindig a 0. egységszámún történjenek a műveletek. A CBE az egységszámokat felhasználva képes megőrizni a Cut és Copy műveletek által Clipboardra helyezett adatokat. Ezen adatok közül kiválaszthatjuk, hogy a Paste funkció melyikre vonatkozzon. Az egyszerű használat érdekében a CBE ablaka megnyitható bármelyik Public screenen (a legtöbb szövegszerkesztő screenje az), de található jump funkció is, mellyel az ablak másik screenre is átugratható.

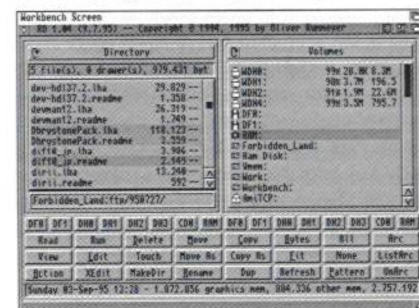



A commodityként megvalósított program shareware, a szerző $5 és $15 közötti összeg elküldésével érzi munkáját megbecsülve. A regisztrált változat lehetővé teszi az adatok közvetlen kimentését és betöltését a clipboardra is.

## RO 1.04

### Egy újabb filemanager

E MUI-ra épülő és emiatt a felhasználó által teljesen szabadon konfigurálható filemanager. A lehetősége közé tartozik a file típusok definiálhatósága, az XPK, PP és ARCHandler támogatás, felhasználó által definiálható menük, ARexx port, középső egérgomb támogatása stb. A programhoz három nyelvű dokumentáció tartozik (angol, német, francia).




A program ún. crippled shareware, azaz teljes értékű program, csak a regisztrálásra figyelmezető requester jelenik meg időről-időre, hogy figyelmeztessen a $20-os regisztrációs díj kifizetésének fontosságára.

*(JOCO)*

# PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Igen, itt a második AMIGÁs programozástechnika. Joggal kérdezheted, hogy változott-e valami az előző szám óta. Nos igen, például újrakezdődött az iskola is a sok unalmas számtech órával. (Nem hiszem, hogy elmaradna az iskolaév. És azt sem, hogy szeptember előtt lejönne ez a cikk.) Ráadásul ez már kérem igen komoly év, mert készülni kell az érettségire, pl. a számtech fakultáció anyagából. De ezt azért elég csúnyán ki lehet használni, ugyanis az érettségi tételek és a cikkek szinkronba hozhatóak, ráadásul gépfüggetlen témákról szólnak. Így nem gond az, hogy egy PC-s írja az AMIGÁs programozástechnikát. A programozástechnika is sokat fog változni. Többek között azért mert én nem igazán tudok jó AMIGÁs témát találni, úgyhogy az ilyen alaptémák után valószínűleg nem sok mindent tudok majd írni, és nem hiszem, hogy az olyan elméleti problémára elméleti megoldást típusú dolog, amilyen az előző számban volt, tartósan megoldást jelentene. És persze az is hozzátartozik, hogy AMIGÁn sokkal több olyan van aki csak a játékok iránt érdeklődik mint aki programozni akar, tehát a két oldalt sem lehet a végtelenségig foglalni ilyesmivel. Gondolkoztam a folyatatáson, és néhány megoldást valószínűleg megpróbálok majd elmesélni Bearnak meg JOCOnak, és ők majd kiválasztják a megfelelőt. Na, de ideje belevágni a mostani témába a bináris számrendszerbe és az úgynevezett logikai műveletekbe.

Kezdjük mindjárt az alapoknál. Mindenki tudja, hogy az ember decimális számrendszert használ napjainkban, de a számítástechnika használja a hexadecimális, oktális, és bináris számrendszereket is. Miben különböznek ezek egymástól. A decimális számrendszer (10-es számrendszer) alapszáma a 10 és a számjegyei 0-9 ig terjednek. A bináris számrendszer alapszáma a kettes és a számjegyei a 0 és az 1. A másik két számrendszer hasonló info-i könnyen kitalálhatóak, a hexadecimális számrendszernél a 0-15 ig terjedő számjegyeknél mindenki rájött, hogy 10-15-ig a számjegyeket betűk jelölik. Elvben ezeket nagy betűvel illene írni, tehát nem 0ffffh-nak hanem 0FFFFh-nak. Így már egy-két infot tud mindenki ezekről a számokról. Ha a számjegyeket jobbról balra megszámozzuk úgy, hogy a jobb szélső a 0. a mellette álló az 1. és így tovább, akkor a következőt látjuk. Az n. számjegy (értéke legyen m) minden számrendszerben m*alapszám^n-t jelent. Így már minden fontosat tudunk a kettes számrendszerről és úgy általában a számrendszerekről. Néhány matematikus persze erről sokkal több zöldséget tudna összehordani, és képes lenne itt most két teljes GURU-t megtölteni ezzel, de azt hiszem ennyi most bőven elég. Igazából a bináris számrendszerrel ritkán van dolgunk, hiszen a gép nagyon ritkán ír ki bináris adatot. Csak akkor van dolgunk a bináris számrendszerrel, ha egy vagy több bit értékét akarjuk vizsgálni, de nem egy egész byte-ét. Ilyenkor sincs sok dolgunk, csak annyit kell tennünk, hogy az AND művelettel kimaszkoljuk a megfelelő biteket és 0-val összehasonlítgatunk. Mégis akkor a bináris számokra hol van szükségünk? Hát a logikai műveleteknél. Nevezzük el a 0-t hamisnak az egyest igaznak és máris megértjük hogy miről van szó. Így pl. egy Byte-on 8 logikai változót tárolhatunk, míg az egyes programozási nyelvek csak 1-et.

Na akkor térjünk át az egyes logikai műveletekre. Ezeknek két haszna van, az egyik hogy egy bonyolult feltételrendszert egyszerűben is le tudunk írni, másrészt hogy bizonyos vezérlőrendszerek működését szimuláljuk. Persze ehhez illik ismerni a logikai műveletek igazságtáblázatait, azonosságait. Persze van olyan optimalizálási módszer ami kicsit okosabb mint kísérletezni az azonosságok megfelelő alkalmazásával, de ehhez is kell a most leírt alapvető adatokat ismerni. OK, ezeket sokan ismerik, de hasznos őket összeszedni. Következzenek hát az igazságtáblázatok.

**NOT kapu**

| A | Ki |
|---|---|
| 1 | 0 |
| 0 | 1 |

**OR kapu**

| A | B | Ki |
|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 1 | 1 |
| 1 | 0 | 1 |
| 1 | 1 | 1 |

**AND kapu**

| A | B | Ki |
|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 1 | 0 |
| 1 | 0 | 0 |
| 1 | 1 | 1 |

**XOR kapu**

| A | B | Ki |
|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 1 | 1 |
| 1 | 0 | 1 |
| 1 | 1 | 0 |

[Felírható a következőképpen is
(A OR B) AND NOT(A AND B) ]

Egy pár egyszerűbb műveleti azonosság:

| | |
|---|---|
| NOT(NOT(A)) | = A |
| A OR A | = A |
| A OR 0 | = A |
| A AND A | = A |
| A AND 1 | = A |
| A XOR 0 | = A |
| A XOR A | = 0 |
| A AND 0 | = 0 |
| A OR 1 | = 1 |
| A XOR 1 | = NOT(A) |
| A AND B | = B AND A |
| A OR B | = B OR A |
| A XOR B | = B XOR A |
| NOT(A) AND NOT(B) | = NOT(A OR B) |
| NOT(A) OR NOT(B) | = NOT(A AND B) |
| (A AND B) AND C | = A AND (B AND C) |
| | = A AND B AND C |
| (A OR B) OR C | = A OR (B OR C) |
| | = A OR B OR C |
| (A XOR B) XOR C | = A XOR (B XOR C) |
| | = A XOR B XOR C |
| (A OR B) AND (B OR C) | = (A AND C) OR B |
| (A AND B) OR (B AND C) | = (A OR C) AND B |
| A OR NOT(A) | = 1 |
| A AND NOT(A) | = 0 |
| A XOR NOT(A) | = 1 |

Ezek az azonosságok általában elegendők egy-egy bonyolultabb feltételrendszer optimalizásásához. Ebből egy olyan info is kihámozható ami másra használható. Itt az A XOR A=0 azonosságnak arra a funkciójára gondolok, amikor egy regisztert 0-val akarunk feltölteni, ilyenkor a legtöbb gépen gyorsabb az XOR. Hogy miért? Mert ha 0-t írunk a regiszterbe, akkor azt a 0-t meg kell címezni és be kell tölteni a memóriából ami sok művelet, míg az XOR-os megoldásnál egy egyszerű logikai műveletet végez a gép. Így a kód rövidebb és gyorsabb is lesz, egy gyakorlott programozó ugyanilyen könnyen áttekinti. Persze ez a technika nem alkalmazható a magas szintű programozási nyelvek változóira, hiszen ott azok a memóriában lévő adatok, amiket ugyanúgy meg kell címezni.

Ha az ember elkezd egy bonyolultabb feltételrendszert egyszerűsíteni, akkor természetesen rákényszerül arra, hogy egy másik módszert is használjon. Ez a módszer sokkal gyorsabb és kényelmesebb megoldást nyújt a problémákra. Szokásomhoz híven egy példán át mutatom be a módszert, mert így lesz könnyen érthető.

A példa:
*((A AND B AND C) OR (A AND D) OR (NOT(A) AND C AND D)) AND D*

Rajzoljuk fel a következő táblázatot. (A táblázat mérete a változók számától függ, a lényeg, hogy a fejlécben mindig csak 1 bit változzon. Több változóra is felírom a fejlécet a megoldás után.)

| *CD\AB* | *00* | *01* | *11* | *10* |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *00* | | | | |
| *01* | | | | |
| *11* | | | | |
| *10* | | | | |

Utána minden helyre írjuk be a megfelelő értéket a következők szerint. A megfelelő bemeneti bitekhez számoljuk ki a kimeneti bitet, és azt írjuk be. Hogy lássuk, hogy miről van szó ebből is leírok néhány példalépést.

| *CD\AB* | *00* | *01* | *11* | *10* |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 00 | 0 | | | |
| 01 | | | | |
| 11 | | | | |
| 10 | | | | |

| *CD\AB* | *00* | *01* | *11* | *10* |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *00* | 0 | 0 | 0 | 0 |
| *01* | | | 1 | 1 |
| *11* | 1 | 1 | 1 | 1 |
| *10* | 0 | 0 | 0 | 0 |

| *CD\AB* | *00* | *01* | *11* | *10* |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *00* | 0 | 0 | 0 | 0 |
| *01* | 0 | 0 | 1 | 1 |
| *11* | 1 | 1 | 1 | 1 |
| *10* | 0 | 0 | 0 | 0 |

Ezen a teljesen kitöltött táblázaton keresünk egymás mellett álló azonos értékű biteket, és megpróbálunk olyan feltételt találni ami a legrövidebben leírja őket. Általában az olyan csoportokat célszerű keresni amik területe a 2 valamelyik hatványa és téglalap alakúak. Ezeket lehet a legjobban leírni.

Persze ha egy egészen kis rész hiányzik a téglalapból, akkor a hiányzó részt is le lehet írni. A mostani esetben célszerűbb az 1-eseket választani, mert ha a 0-kat választjuk akkor az egészet NOT-olni kell, és enélkül sem lesz egyszerűbb a megoldás. Tehát írjuk fel az egyeseket, ezeket viszont megint kétféleképpen tudjuk felírni, egyszer két téglalap alakú rész összegeként, egyszer pedig két téglalap alakú rész különbségeként. (A matematikusok ezt más szavakkal mondanák, de a lényeg ez.) A két megoldás:

*D AND NOT(NOT C AND A)*

A két téglalap különbsége

*D AND (C OR A)*

A két téglalap összege

Na ennyit a példáról, de most néhány egyéb apróságot is le kell írnom, hogy a módszer működjön. Például a táblázatnál azt írtam, hogy a mérete a változók számától függ. A két fejléc (vízszintes és függőleges) között egyenlően oszlanak meg a változók, persze az egyik fejlécre eggyel több változó jut, ha páratlan számú változóval dolgozunk. A fejlécnek az a része ami a változók értékeit tartalmazza külön számítandó (mivel mindig csak egy bit változhat és a táblázat körkörös). Ezekből írok le néhányat.

| | |
| --- | --- |
| 2 változós fejléc: | 00 01 11 10 (AB) |
| 3 változós fejléc: | 000 001 011 010 110 111 101 100 (ABC) |
| 4 változós fejléc: | 0000 0001 0011 0010 0110 0111 0101 0100 1100 1101 1111 1110 1010 1011 1001 1000 (ABCD) |
| 5 változós fejléc: | 00000 00001 00011 00010 00110 00111 00101 00100 01100 01101 01111 01110 01010 01011 01001 01000 11000 11001 11011 11010 11110 11111 11101 11100 10100 10101 10111 10110 10010 10011 10001 10000 (ABCDE) |

A hatváltozós fejlécet itt nem írom le, de elárulom, hogy ha megfigyeled hogy mikor melyik bit változik, akkor ki lehet 10 perc alatt számolni, de több mint dupla annyi helyet igényelne mint az 5 változós fejléc, valószínűleg csak néha használnánk és egy akkora táblázatot már nem könnyű kitölteni sem, és sok az egyéb probléma is, tehát nem látom értelmét annak a fejlécnek a leközlésének. OK. Ennyi helyre befért volna talán a fejléc is, de akkor a hét változóshoz írnám ezt a szöveget.

Ezzel az infok végére értem, és így a maradék helyet egyrészt egy kis előzetesnek és egy pár egyéb kis infomorzsának szánom. Tehát az előzetes:

A következő számban egy kis kitérőt teszünk a logikai kapukból összeállítható logikai áramkörök felé, ugyanis ezeknek nagy jelentősége van több komolyabb feladatnál. Itt sajnos sokat fogunk annak szentelni, hogy a logikai áramköri jelek (Logikai kapuk áramköri jelei) nem szabványosak igazán és én legalább 3 féle jelkészletet láttam. Persze ennek és a programozásnak a kapcsolata megint bonyolult kérdés. Ugyanis sokan ezt inkább hardware kérdésnek tekintik. Persze itt az a része a dolognak, míg a feladatból elkészül a logikai áramköri rajz, az még programozás, innentől kezdve már hardware kérdés, tehát nem a mi dolgunk. Persze ehhez a részhez is érteni kell akkor, ha az ilyen hardware-be kódolt programunkat is optimalizálni akarjuk. Itt később persze nem csak kapukkal fogunk dolgozni, hanem tárolókkal, multiplexerekkel, demultiplexerekkel, számlálókkal. Tehát érdemes egy kicsit előre elgondolkodni azon, hogy mondjuk hogyan építhető fel logikai kapukból, és egy kis késleltetést biztosító áramkörből egy tároló, egy bináris összeadó, és egy számláló. Ennyit egyelőre a következő számba szánt infokról.

Az egyéb apró infomorzsák közé kívánkozik most például a másolásvédelem kérdése is. Általában az ember előbb próbál levakarni egy zavaró másolásvédelmet mint egy újat megírni, de ugyanazok az infok használhatóak mindkettőnél. Minden másolásvédelemnek az lenne a feladata, hogy a jogos felhasználó minden kellemetlenség nélkül használhassa a programot, míg az esetleges kalózmásolatok használóinak minél nehezebb legyen a dolguk. Igazából ma már csak három technika létezik, az első a kódkérés, második a CD védelem, a harmadik a hardware kulcs, amit egyes géptípusokon átkereszteltek egyéb nevekre. Egyes nagyobb teljesítményű gépeknél Security Blocknak hívják. Ezt az utóbbit csak akkor érdemes használni, ha tényleg nagyon drága és bonyolult programot védünk vele, és ezt meg lehet csinálni szinte teljesen feltörhetetlenre. Néhány alapvető információ.

Ha kódot kérünk, akkor azt csak új játék indításánál tegyük, az állástöltés esetén csak akkor, ha az állásban felírttól eltérő hardware-en fut a program.

A védelemnél a kódot vagy a hardware kulcs válaszát ne ellenőrizzük, hanem használjuk fel a program futásához, például egy-két ugrás címének a kiszámításához. Ne egy helyen legyen az ellenőrzés és ne egyféle. Így nem egy helyen kell feltörni. A védelemnek csak egy rétege legyen azonnal látható hatású, a többi réteg pedig a program futását befolyásolja. Ez táblázatkezelőnél szándékos elszámolást, szövegszerkesztőnél hibás nyomtatást és lassulást jelenthet, játéknál teljesíthetetlen feladatok, és biztos halált jelentő csapdák beiktatását jelenti. (RPG-s példa, helytelen kódnál az ellenfelek és csapdák által okozott sebzést háromszorozzuk, a party által okozott sebzést harmadoljuk. Mindjárt nem lehet teljesíteni egy-két harcot.) Persze a fontos tárgyak eltüntetése, az állás szándékos tönkretétele időnkénti szándékos lefagyás, és lassító ciklusok beiktatása egymástól független ellenőrzéssel igencsak megnehezíti a feltörést. Persze saját kódunkat és az állásokat is tömöríteni, titkosítani és CRC-vel ellenőrizni kell, ezt is több rétegben kell megcsinálni, és ezekből a rétegekből is csak egy lehet látható. Így nem lehet tudni azt, hogy mikor van feltörve a kód, és a feltöréshez kell a valódi kód és a sértetlen állapot alapján számolt ugrási cím, a sértetlen állapot, pedig a debugvédelmünk épségét is jelenti, ami akár azt is jelentheti, hogy csak hardware alapú debugger vagy egy software-ból emulált gép jelenti a működő debugert, ami pedig igencsak lassú megoldás. Ezzel elérjük azt, hogy a feltöréshez szükséges idő hosszabb legyen mint az az idő amennyi idő alatt feltörés nélkül is elértéktelenedik a program, mivel a fizetőképes keresletet jelentő felhasználók már megvették vagy eldöntötték, hogy nem is veszik meg. A jogos felhasználót pedig ezek a rétegek nem igazán zavarják, mert ők csak az első ellenőrző réteget látják, ami viszont csak nagyon ritkán aktivizálódik.

De azt hiszem erről a témáról most elég ha ennyit írok, mert nagyon közel van az oldal vége. Tehát ennyi fért a mostani számba.

*Varju Gergely*

# Kedvezményes akció!!!

Két csoportra bontottuk az 1994-es kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| GURU 1994/1-től | 1994/7-ig | (7 szám) | 1253 Ft helyett | 950 Ft |
| GURU 1994/8-tól | 1994/12-ig | (4 szám) | 852 Ft helyett | 600 Ft |

**Extra kedvezmény, amíg a készlet tart:**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| GURU 1992/1-től | 1992/5-ig | (5 szám) | 825 Ft helyett | 400 Ft |
| GURU 1993/1-től | 1993/12-ig | (11 szám) | 1960 Ft helyett | 900 Ft |

**A PC GURU iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PC GURU 1993/1-től | 1993/2-ig | (2 szám) | 396 Ft helyett | 200 Ft |
| PC GURU 1994/1-től | 1994/7-ig | (7 szám) | 1386 Ft helyett | 1000 Ft |

**A megrendeléseket várjuk a GURU címére:**
**GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765**

A VILÁG LEGNÉPSZERŰBB HANGSZEREI:

# GM/GS HANGMODULOK

ANNAK AKI KOMOLYAN VESZI A ZENÉT

SC-88




SC-55 MK II




SC-7




**SC-55 MK II**

354 GS-hangszín
9 dobkészlet, 1 SFX készlet
28 hang polifón
PC/MAC csatlakozási lehetőség
2 MIDI bemenet
sztereó bemenet

**SC-88**

654 hangszín/TV-minőség
22 dobkészlet, 2 SFX készlet
64 hang polifón
32 part multitimbrális
2 MIDI bemenet
beépített effektek és EQ
PC/MAC csatlakozási lehetőség

**SC-7**

128 GM-hangszín
6 dobkészlet
beépített effektek
PC/MAC csatlakozási lehetőség
(RS-422/RS-232-C1-C2)
2 sztereó bemenet
MIDI-csatlakozás

Roland




MIDI-MUSIC ROLAND MÁRKABOLT
BUDAPEST 1077 WESSELÉNYI U. 57
TELEFON: 341-4735 FAX: 268-0079

# ACOMP

**Központi üzlet:** 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel/Fax: 149-6165, Tel: 140-2101
**Acomp Buda:** 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel/Fax: 156-6790
**Nyitva:** Hétfő-Péntek 9.00-17.00, ebédidő 12.30-13.00. Szombaton 9.00-13

*Ugyanazt olcsóbban az ACOMP-tól!*

FAXBANK: 180-8611, KÓD: 1477# (HÍVJA FEL A SZÁMOT, ÉS TONE ÜZEMMÓDBAN ÜSSE BE A KÓDOT. 3 OLDALAS NAPRAKÉSZ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK.)

VEGYÉL EGY PÉCÉT ÉS ÖRÜLJ NEKI! EZ AZ ÁRLISTA TARTALMAZZA A LEGKISEBB




| SOFTWARE | |
|---|---|
| GUS CD I-II. | 2.992 |
| MS DOS 6.2 | 5.840 |
| MS WINDOWS 3.1 | 5.360 |
| OS 2 WARP 3 CD | 9.992 |
| NORTHON COM. 5.0 | 7.600 |
| NORTHON UTIL. 8.0 | 16.400 |

Jelentős összegeket spórolhat, ha konfiguráció vásárlásakor OEM (csomagolás nélküli) szoftverek installálását kéri. Garantáltan jogtiszta, **VÍRUSMENTES** programok!

NAGY DISZK, NAGY ÉLVEZET...

| WINCHESTEREK | | |
|---|---|---|
| 420MB Quantum | AT-BUS | 16.200 |
| 520MB Quantum | AT-BUS | 19.200 |
| 850MB Conner | AT-BUS | 23.400 |
| 1000MB Fujitsu | AT-BUS | 31.992 |
| 1000MB Quantum | SCSI | 53.200 |
| 2200Mb Quantum | SCSI | 103.200 |
| 4300Mb Conner | SCSI | 145.000 |

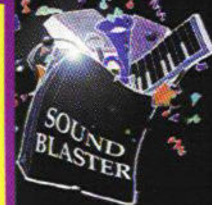
Minden konfiguráció: Baby ház, 1.44 MB FDD, IDE, 2S1P1G, 101 gombos billentyűzet

| | | 14" MONO VGA, 256 KB | | | 14" SVGA LR, 512 KB | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 270MB | 420MB | 520MB | 270MB | 420MB | 520MB | 730 MB |
| A386SX-40MHz | 2MB RAM | 57,430 | 59,937 | 61,837 | 69,494 | 72,002 | 73,902 | 86,384 |
| T486SLC-40MHz | 2MB RAM | 60,963 | 63,471 | 65,371 | 73,028 | 75,536 | 77,436 | 85,598 |
| C486DX-40MHz | 4MB RAM | 78,435 | 80,943 | 82,843 | 90,500 | 93,008 | 94,908 | 103,065 |
| CI486DX2-66MHz | 4MB RAM | 81,475 | 83,983 | 85,883 | 93,540 | 96,045 | 97,945 | 106,105 |
| C486DX2-80MHz | 4MB RAM | 86,598 | 89,106 | 91,006 | 98,657 | 103,069 | 103,065 | 111,226 |
| A486DX4-100MHz | 4MB RAM | 90,732 | 93,240 | 95,133 | 102,790 | 105,298 | 107,198 | 115,368 |
| Pentium 75MHz bugfree | 8MB RAM | 130,473 | 132,981 | 134,881 | 142,538 | 145,046 | 146,946 | 155,116 |
| Pentium 100MHz bugfree | 8MB RAM | 168,482 | 170,990 | 172,890 | 180,547 | 183,055 | 184,955 | 193,116 |

| MÁGNESLEMEZEK | 5.25DD | 5.25HD | 3.5DD | 3.5HD |
|---|---|---|---|---|
| Noname | 144 | 360 | 374 | 396 |
| Polaroid | * | 590 | 684 | 756 |
| 3M | 680 | * | * | 828 |
| FUJI | * | * | | * |
| Verbatim | * | * | * | 792/864 |
| Verbatim teflon, form. | * | * | * | 892 |

| VIDEO KÁRTYÁK | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Tipus | RAM / max | BUS | True color | |
| Realtek | 256 / 5122 | ISA | - | 3.200 |
| Trident 9000C/I | 512 / 512 | ISA | - | 4.240 |
| Trident 8900D | 0 / 1 | ISA | - | 2.992 |
| Trident 9440 | 1 / 2 | VESA | + | 9.600 |
| Cirus Logic 5429 | 1 / 2 | VESA | + | 9.600 |
| Spea Vega Pro | 1 / 2 | VESA | + | 11.200 |
| ET4000W32P | 1 / 2 | VESA | + | 11.400 |
| Hercules Dynamite | 1 / 2 | VESA | + | 26.840 |
| Spea Vega Pro | 1 / 1 | PCI | + | 13.440 |
| Diamond ST 32 | 1 / 2 | PCI | + | 12.680 |
| Diamond ST 64 | 1 / 2 | PCI | + | 17.992 |
| ATI Winboost M64 | 1 / 2 | PCI | + | 13.440 |

**A fenti táblázatból egyszerűen kiválaszthatja a legmegfelelőbb komplett konfigurációt. Ha nem tud dönteni, kérjen tőlünk tanácsot! A megrendelt összeállítású gépet egy-két napon belül installálva adjuk át önnek!**




| Memória elemek | |
|---|---|
| 128KB DRAM | 688 |
| 512KB DRAM | 3.992 |
| 1 MB*9 | 3.992 |
| 4 MB*36 bit | 15.600 |
| 8 MB*32 bit | 32.400 |
| 16 MB*36 bit | 54.800 |
| 32 MB*36 bit | 109.992 |




REPÜL A, REPÜL A WINDOWS...



FANTASZTIKUS PENTIUM ÁRAK!!!

| HANGKÁRTYÁK, HANGSZÓRÓK, FAX-MODEMEK | |
|---|---|
| Right-100 aktív hangszóró (1 pár, tápegység) | 2.880 |
| Plug In-80 aktív hangszóró (1 pár, tápegység) | 6.800 |
| Sound Blaster 16MCD OEM (16bit, stereo) | 10.400 |
| Sound Blaster 16MCD ASP OEM (16bir, stereo) | 15.120 |
| Sound Blaster Wave Blaster Modul | 6.200 |
| Sound Blaster 16 Value (16bit, stereo) | 12.800 |
| Sound Blaster 16 PRO (16bit, stereo) | 19.400 |
| Sound Blaster 16 PRO CSP (16bit, stereo) | 23.992 |
| Sound Blaster 32AWE Value (16 bit, Wave, General Midi) | 27.920 |
| Sound Blaster 32AWE (16 bit, ASP, Wave, General Midi) | 39.200 |
| WD Paradise Expert 16DSP (MultiCD) | 5.992 |
| WD Paradise Professional 16DSP (MultiCD, Wave table) | 15.520 |
| Gravis Ultra Sound CD3 (512Kb RAM) | 14.992 |
| Gravis Ultra Sound ACE (512Kb RAM) | 15.360 |
| Gravis Ultasound Max (512 Kb RAM) | 23.280 |
| Active 14400bps belsö Fax/modem + software | 14.760 |
| ProLink 14400bps külsö Fax/modem + software | 23.280 |

| HEWLET PACKARD TERMÉKEK | |
|---|---|
| DeskJet 540 (A4 fekete, szines opciós, 512KB RAM) | 51.992 |
| DeskJet 660C (A4 szines, 512Kb) | 84.000 |
| LaserJet 4L (300DPI, 1MB RAM, RET, MET) | 92.400 |
| LaserJet 5P (600DPI, 2MB RAM, RET, MET) | 141.600 |
| LaserJet 5MP (600DPI, 3MB RAM, RET, MET, PS) | 184.000 |
| LaserJet 4Plus (600DPI, 2MB RAM, RET, MET) | 260.000 |
| LaserJet Color (300DPI, szines) | Hívjon! |
| ScanJet IIIP (300DPI, 256 szürke) | 66.400 |
| ScanJet IIIC (400DPI, 16.8M szin) | 176.000 |
| DAT 8GB belső SCSI | 120.000 |
| DAT kazetta (DDS, 90m) | 1.760 |
| DeskJet patron fekete dupla | 3.992 |
| DeskJet patron szines | 4.600 |
| LaserJet 4L-4ML toner | 10.992 |

| PC-s JOYSTICKOK | |
|---|---|
| QS-113 STANDARD | 1.272 |
| QS-123 WARRIOR | 1.480 |
| QS-146 INTRUDER | 2.392 |
| QS-151 AVIATOR | 3.240 |
| QS-206 SKYMASTER | 4.992 |
| QS-201 S.WARRIOR | 2.160 |
| QS-205 INTERCEPTOR | 3.840 |
| QS-203A AVENGER | 1.992 |
| QS-209 SKYHAWK | 1.568 |
| Dexxa joy | 2.160 |
| Dexxa MaxStick | 1.600 |
| GravisGamepad | 3.280 |

| PROCESSZOROK | |
|---|---|
| 486DX2-66MHz IBM / Intel | 6.640 / 13.040 |
| 486DX4-100MHz AMD / Intel | 13.200 / 19.400 |
| PENTIUM 75MHz | 24.000 |
| PENTIUM 90MHz | 37.200 |
| PENTIUM 100MHz | 56.400 |
| 486 processzor cooler | 680 |
| PENTIUM 60-66MHz cooler | 1.200 |

| HÁZAK | |
|---|---|
| Babyház + 200W táp, LED-es | 4.560 |
| Miditorony + 200W táp, LED-es | 4.992 |
| Nagytorony + 200W táp, frekis | 8.720 |

ARCHIVÁLÁS CD-ROM-RA 3000 FT-TÓL!



| EGYÉB ÉRDEKES KACATOK | |
|---|---|
| IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G, ISA | 1.360 |
| IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G Vesa Local Bus | 2.200 |
| E IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, Vesa Local Bus | 2.992 |
| EIDE PCI Bus | 2.480 |
| Adaptec AHA 1542CF SCSI kit, ISA | 39.200 |
| Adaptec AHA 2825 SCSI, EIDE Vesa Local Bus | 23.840 |
| Adaptec AHA 2842 SCSI kit, Vesa Local Bus | 39.192 |
| Adaptec AHA 2940 SCSI PCI | 29.992 |
| Ethernet 16bit hálozati kártya (Novell Tested) | 3.840 |

AMIGA

*Az Amiga nem halt meg!*

A Királyhágó utcai üzletünk továbbra is az ország legnagyobb választékát kínálja Amiga számítógépek, kiegészítők, bővítések, szakkönyvek terén. Magyarországon egyedülálló garanciás és garancián túli szakszervizt is működtetünk. Ciao Amigos!

| MONITOROK | |
|---|---|
| 14" MONO VGA (800 x 600) | 11.192 |
| 14" SYNCO SVGA (1024*768, 0.28) | 24.992 |
| 14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28, LR) | 29.992 |
| 14" Daewoo SVGA (1024 x 768, 0.28, LR/NI) | 32.240 |
| 15" Daewoo SVGA (1280 x 1024, 0.28, LR/NI/Digital) | 44.800 |
| 17" Daewoo (1280 x 1024, 0.28, LR/NI/Digital) | 91.520 |
| 20" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR/NI/Digital) | 157.600 |
| 21" Daewoo (1280 x 1024, 0.28, LR/NI/Digital) | 214.400 |
| 14" monitor filter üveg | 800 |

| BILLENTYŰZET, MOUSE, SCANNER | |
|---|---|
| 102 gombos bill. KANRICH (angol) | 1.920 |
| 102 gombos bill. KANRICH (magyar) | 2.200 |
| Microsoft Natural billentyűzet | 11.992 |
| Microsoft OEM mouse | 3.192 |
| Mitsumi mouse + software | 992 |
| MS400 mouse + mini pad + software | 992 |
| MS700 mouse + mini pad + software | 1.480 |
| True mouse + pad + tartó | 1.840 |
| Trust mono kézi scanner (256 szürke) | 7.992 |
| Trust color kézi scanner (16.8 M szin) | 19.600 |

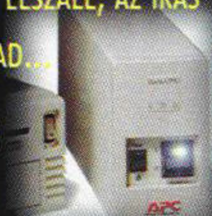
Commodore, Amiga, PC számítógépek javítása, bővítése. Harddisk vezérlők, memória bővítések, Kickstart kapcsolók, Commodore alkatrészek. Tel: 156-6790, vagy 420-5331, Regiusz Kornél

SONY CD ÍRÓ KIT 330.000 FT.

2 x sebességű, caddy-s rendszerű, Adaptec AHA1542 vezérlővel, szoftverrel

AZ ÁRAM ELSZÁLL, AZ ÍRÁS MEGMARAD...

16.142 FT.-TÓL







| PANASONIC NYOMTATÓK | |
|---|---|
| KXP-1150, 9 tűs, A4 | 22.800 |
| KXP-2624, 24tűs, A3 | 76.720 |
| KXP-2130, 24tűs, A4, szines opció | 29.992 |
| Lapadagoló keskeny kocsis tip. | 8.640 |
| Lapadagoló széles kocsis tip. | 24.400 |
| Festékszalag 9 tűs tip. | 1.000 |
| Festékszalag 24 tűs tip. | 1.080 |

| FLOPPY, CD-ROM DRIVE-OK | |
|---|---|
| 1.2MB FDD PANASONIC | 4.992 |
| 1.44MB FDD PANASONIC | 3.340 |
| PANASONIC CD-ROM 2x sebességű, vezérlő | 8.992 |
| NEC CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS | 21.392 |
| Pioneer CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS | 23.992 |
| Toshiba CD-ROM 4.4x sebességű, SCSI | 31.200 |
| Teac CD-ROM 6x sebességű, AT-BUS | 39.992 |

| ALAPLAPOK | |
|---|---|
| 486DX-XMHz, 256KB cache, 3VESA, (Expert), DX4, Award | 9.560 |
| 486DX-XMHz, 256KB cache, 3VESA, UMC, DX4, Award | 12.400 |
| 486DX-XMHz, 256KB cache, 3PCI, (SIS), DX4, IDE, Award | 12.800 |
| 486DX-XMHz, 256KB cache, 4PCI, 4 ISA, (UMC), DX4, IDE+, Award | 19.040 |
| Pentium 75-90-100MHz, 256KB cache, 4PCI, 4ISA, SIS, 4 * 72 pin RAM, Award | 20.640 |
| Pentium 75-133 MHz, 256KB cache, Intel, 4PCI, 4ISA, IDE+, UART 16550, Award | 28.560 |
| Pentium 75-90 MHz, 256KB cache, Intel, 3PCI, 4ISA, Flash BIOS IDE+, 8MB RAM | 61.192 |

| APC SZÜNETMENTES TÁPOK | | | |
|---|---|---|---|
| Back 250VA | 18.800 | Back Pro 280VA | 22.240 |
| Back 400VA | 27.992 | Back Pro 420VA | 34.240 |
| Back 600VA | 37.992 | Back Pro 650VA | 47.920 |
| Back 900VA | 64.800 | BackPro1000VA | 79.360 |
| Back 1250VA | 83.600 | | |

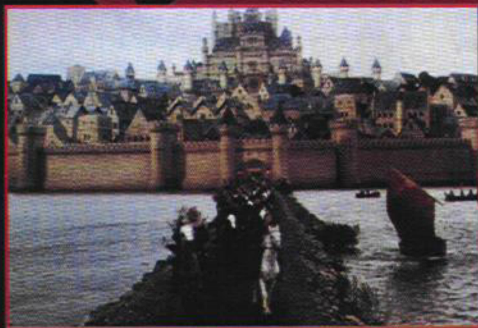
Áraink a 25% ÁFÁ-t nem, de 12 hónap garanciát tartalmaznak. Készpénz fizetés esetén érvényesek. Viszonteladóknak 5% árengedményt biztosítunk.

# FILMVILÁG

ESZELŐS SZERELEM / MAD LOVE

Meglehetősen sok szerelmes történetet láttunk már azt hiszem mindannyian, ennek ellenére a téma megunhatatlannak látszik. Antonia Bird rendezésében most Matt Lelandet (Chris O'Donell) és Casey Roberts (Drew Barrymore) viharos és mindent elsöprő érzelmi hullámverésének lehetünk tanúi. A részegítő szerelmi mámor után azonban eljő a kijózanodás pillanata...





AZ ELSŐ LOVAG / FIRST KNIGHT

A parádés alkotógárdát felvonultató film egy új arculatát mutatja az Artur-mondakörnek. Most Lancelot (Richard Gere) nézőpontjából nézhetünk körül Camelot-ban. Emellett igencsak hangsúlyosan előkerülnek azok az érzelmi szálak, melyek Artur király (Sean Connery) leendő hitveséhez, Guinevrához (Julia Ormond) kötik az első, a szó legszorosabb értelmében vett lovagot. Jerry Zucker rendezésében impozáns látványt nyújtó jeleneteket csodálhatunk a gigászi produkcióban. A meglehetősen érzelgősre és romantikusra sikerült mű főként Richard Gere rajongótáborában számíthat sikerre.





AZ UTOLSÓ ESÉLY / CRIMSON TIDE

Tony Scott rendező igazi próbatétele ez a film, mely szinte kizárólag csak egy tengeralattjáróban játszódik a tenger mélyén. Hunter másodtiszt (Denzel Washington) először szolgál a híres Ramsey parancsnok (Gene Hackman) mellett. Meglehet ki is jönnének egymással, valahol máshol, valamikor máskor. Most azonban esetleges nukleáris támadást kell kivédeniük és a percről percre változó helyzetben egy parancs érkezése közben megszakad az összeköttetés a szárazföldi parancsnoksággal. A pattanásig feszülő indulatok végül is kirobbannak és kezdetét veszi az idegek és nézőpontok harca. E két ember vitájától és döntésétől függ az egész világ sorsa. Wow!

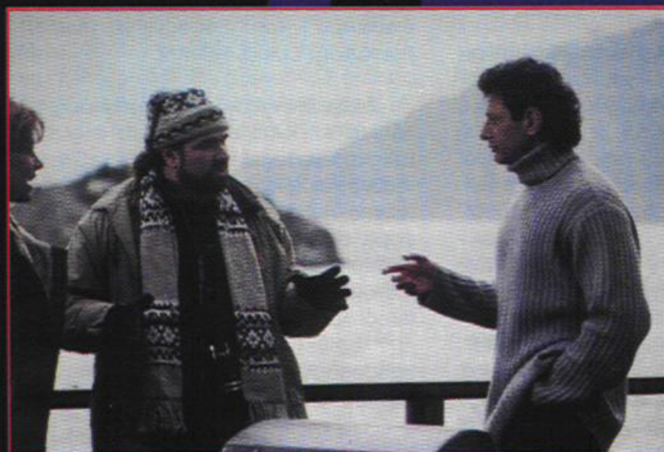




REJTEKHELY / HIDEAWAY

Jeff Goldblum neve hallatán csaknem mindenkinek beugrik A légy vagy legalább a Jurassic Park neve. Jeff hű marad alakításaihoz és most Hatch Harrison szerepében egy idegborzoló pszichothrillerben tűnik fel. A hétköznapinak induló történetben egy család (apa, anya, kamaszlány) hétvégi pihenőjükről hazafelé tartva autóbalesetet szenved. A hölgyek szerencsésen túlélik a katasztrófát, ám Hatch belehal. Végül is itt gyorsan véget érhetne a film, csakhogy Dr. Jonas Nyebern visszahozza a férfit az életbe, nem sejtve, hogy a testével előkerült valaki más is...

A halál birodalmában tett utazások alkalmával újfent előtérbe került a számítógépes grafika, amit a Sony Pictures animációs csapata valósított meg. Emiatt csupán kíváncsiságból is érdemes megnézni a filmet.



## Crimson Tide kérdések

1 Ki rendezte a filmet?

2 Mi a tengeralattjáró neve?

3 Milyen állata van a kapitánynak?

A helyes válaszokat 1995 október 10-ig várjuk a szerkesztőség címére. A megfejtők között 10 ajándéktárgyat sorsol ki az Intercom.

# Atari Oldalak

## Bevezető

Először is szeretnék önkritikát gyakorolni és visszafogni a bevezető méretét, mert egy olvasónk szerint túl sok, foglalja a helyet az értékes információktól. A kritikát megfogadom, ezennel tartom hozzá magam. Ezentúl csak rövidebb bevezetők lesznek *(Hehe, kevesebbet kell írni! – Lord Chaos)*.

Elsőként olvashatjátok Memphisto híreit színes képekkel illusztrálva, majd Scintillation első remeke következik az Imagecopy-ról, amely tulajdonképpen a GEM-View-hoz hasonlítható progi. Az utolsó cikk a Falconos lemezújságokat taglalja Greg jóvoltából. Ezen sorok keretében a jelenlegi és jövendőbeli Jaguar tulajdonosoknak üzeni Uhle Dániel, hogy alakuló Jag-klubjához tagokat vár. Keressétek a Csokiban az Atari klubban!

Apropó, készülőben van a COMA 9. száma, készítői továbbra is számítanak a lelkes olvasók támogatására. Küldjetek minél több stuffot, hogy minél hamarabb kézhez kaphassátok.

Mindenkinek jó szórakozást kíván Lord Chaos és bűntársai, Greg, Scintillation, Memchristo *(nem, ez sem az igazi... – Lord Chaos)*.

*Lord Chaos (meg a többiek...)*

## Hírek

1995. augusztus 24.: Végre megjelent a Jaguár CD. A CD egységhez jár még a Blue Lightning, a VidGrid (őróla majd később) és egy Tempest 2000 Audio CD.
Változások a Jaguáron CD egység hozzákapcsolásával:




*Startup sequence:* A Jag először megnézi, hogy van-e cartridge a gépben, ha van akkor nem foglalkozik a CD-vel, hanem a cartridge-en levő játékot indítja el. Ha nincs, akkor megnézi, hogy van-e Memory Track cartridge jelen.

Végül, ha CD egységben audio CD van, akkor a Jaguár betölti a Virtual Light Machine-t a CD egységből, ellenkező esetben betölti és elindítja a CD-n található játékot.
*Jag Startup Screen:* Egy, az eddigitől eltérő méretű Jaguár logo jelenik meg a képernyőn, amit egy véletlenszerű VLM effektus kísér. Ha nincs, akkor egy CD képe jelenik meg, egy villogó kérdőjellel.




A nyáron a következő játékok jelentek meg: Flashback, White Men Can't Jump, Super Burnout és FlipOut! .(Ez egy logikai játék, amiről mi is most hallottunk először.)

A közeljövőben várható Jaguár játékok: Ultra Vortek, Rayman, Hover Strike (CD).




A JagCD-re készülő játékok között ott van a VidGrid, ami egy puzzle játék, multimédiásítva, azaz megspékelve olyan együttesek videoklipjeivel, mint a Van Halen, a Red Hot Chili Peppers, az Aerosmith, a Metallica, a G'n'R és a Nirvana.

Új hardware kiegészítések kerülnek piacra október elejéig. Ilyen a ProController, ami a már ismert Jaguár joypad továbbfejlesztett változata, a Team Tap – egy olyan kiegészítő, ami segítségével egyszerre négyen, egyes játékoknál pedig nyolcan is játszhatnak egy Jaguárral, és ami már kapható a White Men Can't Jumphoz –, a Memory Track és a JagNet.

Kevéssé jó hír, hogy az egyik legígéretesebb játék, a Fight For Life a vártnál sokkal később fog megjelenni. A játék preview-a ugyanis meglehetősen rossz benyomást tett a Jaguár tulajdonosokra. A tőlük kapott levelekből pedig levonva a konzekvenciát, az Atari megkérte a fejlesztő gárdát, hogy gondolja és kódolja újra az egész játékot.

*Memphisto*

## Imagecopy 4

1. rész

Nem is volt olyan régen, amikor befejeződött a GEM-View-Dallas *(Jocky biztos rosszul lett a sok jamtől – Lord Chaos)*, és máris itt egy másik képmanipuláló progi. A lekvárnézegető moduláris felépítésének van egy hátránya is: a sebesség. Ennek orvoslására itt az Imagecopy, de a képfeldolgozási effektek hiánya mellett számos új lehetőség is van benne, mint pl. egy komolyabb képkatalogizáló, fejlett nyomtatási lehetőségek, és az egész program átkonfigurálása. Ami meglepett, az a támogatott képformátumok behatóbb ismerete, pl. (Az) unikumszámba megy *(Azért hagyjál nekünk is! – LC)* az ataris és az amigás IFF formátum egyidejű támogatása, most már köztes rajzolóprogramokra nincs szükség. Nem akarom fél éven keresztül foglalni a helyet a rovatban, de adagolni kell ezt is, á la GEM-View. Akkor csapjunk máris bele a lecsóba!

A progi igénye 1 MB RAM, futtatható accessory-ként is. Ajánlatos a betöltés előtt még beállítani a felbontást, mert GEM program lévén nem képes rá. A képernyő pull-down menüjében a betöltött accessory-k mellett csak egy bejegyzést produkál, ez a menü-ablak aktivizálása (#). Tehát egy gombnyomással előtérbe lehet helyezni a menüt, ahol az összes lényeges műveletet el tudjuk végezni. Az ablak a négy pull-down menün kívül pár értékes információt is tartalmaz: szabad memória, aktuális felbontás, színek száma, paletta nagysága *(súlya, életkora... – Lord Chaos)* (Free memory, Resolution, Colors, Palette).

Ezek azért érdekesek, mert a megjelenítendő képeket a progi erre a grafikai üzemmódra fogja konvertálni (gyakran ez redukálást jelent). Megemlítendő, hogy felismer néhány grafikuskártyát az Imagecopy, de erről később még szó lesz. Ha egy funkcióhoz több billentyű is kapcsolódik, akkor az első jelenti az aktuális menüből használhatót.

**Imagecopy (ALT + I)**
*Information (I)* – Credits, verziószám stb.

# Atari Oldalak

**File (ALT + F)**
*View (V)* – kép megjelenítése és lekonvertálása az aktuális képernyőmódra. Esetlegesen a kép arányait (S.A.R.) is változtatja, hogy ne torzuljon el az eredeti képaránytól. Emellett felajánlja azt is, hogy megfelelő kiterjesztést ad az adott formátumú képfile-nak, persze csak akkor ha a kiterjesztés nem stimmel.
*Slideshow (S, W)* – egy könyvtárat kell megadni, ahol a sok image lakozik. Kapunk még egy halom opciót a beállításhoz:
Az OK/Cancel világos, a Save a beállításokat menti el a konfigurációs file-ban.
Full screen (ALT + F) – a teljes képernyőn, Window (ALT + W) – illetve egy ablakban jelennek meg a képek.
Scale to fit (ALT + C) – a képernyő teljes kitöltése *(Lord Chaos)*.
Hide mouse (ALT + H) – mice kikapcs.
Show file names (ALT + O) – a képek bal felső sarkába belerondít a file neve.
Lock slideshow (ALT + K) – a képek közti pause lehetőség ki/bekapcsolása. Ha be van kapcsolva, a következő lehetőség is él.
Unlock (ALT + N) - a requesterben tetszőleges billentyűt lenyomva felruházhatunk a pause funkciójával.
Interval (ALT + I) – képek közti várakozás ideje másodpercben.
Slide (ALT + L) – a két nyíllal választhatjuk ki a kezdő képet.
A slideshow-t az UNDO gomb lenyomásával szakíthatjuk meg.
*Catalogue (T)* – itt is meg kell adni azon képfile-ok tartózkodási helyét, amelyeket beteszünk a Lutra-albumba.
Image Size (ALT + I) - a kiskép mérete lehet 96×64, vagy 96×96.
Page Width (ALT + P) - a katalóguskép szélessége lehet 256, 384, 512, 640, 768, 896, 1024 pixel. A számokra az első számjeggyel is lehet hivatkozni.
Text height (ALT + T) - a filenév kiírásához használt betűméret 6, 8, vagy 16 pixel.
Page colour (ALT + A) - a katalóguskép háttere fekete (Black, ALT + K), vagy fehér (White, ALT + W).
Pen colour (ALT + E) - a filenév kiírásához használt szín. Ez tulajdonképpen az ST Med-mód négy alapszíne: B&W, valamint Red (ALT + R), és Green (ALT + G).
Lowercase text (ALT + L) - csak a kisbetűk használatosak a filenév feliratoknál.

A legalsó kis szövegmezőben nevet lehet adni a katalógusnak. Ha minden OK, nemsokára egy ablakon lesz az összes képfile. A katalógus továbbrais kapcsolatban marad a képekkel és tudjuk azokat manipulálni. Az ablakokra vonatkozó info-menüt a rajtuk történő jobb click-kel kérhetjük le. A katalógus esetében ez:
**Information (I, CTRL + I)** – a képpel kapcsolatos infok. Filenév, fileformátum, tömörítés fajtája, felbontás DPI-ben, szélesség, magasság, színmélység, paletta, a kép mérete byte-okban, a file mérete byte-okban, tömörítés hatékonysága (Format, Compression, Resolution, Width, Height, Colors, Palette, Image size, File size, Size ratio). Az IFF file-oknál felismeri a HAM6-8 módokat, és a Deluxe Paint ST formátumot is.



**Print (P, CTRL + P)** – nyomtatás.
*Catalogue image (ALT + C)* – a katalóguskképet,
*Original images (ALT + O)* – vagy a rajta lévő képeket akarjuk kinyomtatni.
**Save (S, CTRL + S)** – a mentésnél a beállított formátumban lehet elmenteni a katalógusképet, valamint a *.CAT állományt, mint egy nyilvántartóban (ez tartalmazza a hivatkozásokat).
**Edit (E)** – néhány egyszerűbb képművelet.
*Change format (F, CTRL + F)* – a fileformátum változtatása, ebbe később még részletesen belemegyek.
Format (ALT + F) – 10 fileformátumot támogat jelenleg a progi.
Compression (ALT + C) – a formátum tömörítési lehetőségei.
Resolution (ALT + R) – felbontás DPI-ben.
Interlaced (ALT + I) – csak a GIF képeknél van jelen.
Transparent (ALT + T) – csak a GIF és az IFF képeknél van jelen.
*Invert (I, CTRL + N)* – a kép színeinek invertálása.
*H flip (H, CTRL + H)* – vízszintes tükrözés.
*V flip (V, CTRL + V)* – függőleges tükrözés.
*Rotate +90 (R, CTRL + +)* – 90 fokos forgatás az óra járásával megegyező,
*Rotate -90 (O, CTRL + -)* – illetve ellentétes irányban.
*Unflip (U, CTRL + .)* – *(Hmmm... – Lord Chaos)*.
**Catalogue (C)** – katalógus műveletek.
*Add images (A, SH CTRL + A)* – újabb képek beleillesztése a katalógusképbe.
*Redraw (R, SH CTRL + W)* – erre akkor lehet szükség, ha megváltoztatjuk a katalóguskép, a kisképek méretét vagy színeit, a betűk nagyságát. Ilyenkor visszajön a katalógus létrehozásánál megismert menü.
*Edit title (E, SH CTRL + E)* – a katalógus nevének megváltoztatása.
*Update (U, SH CTRL + U)* – frissíti az adatokat a képfile-ban és a *.CAT file-ban.
*Sort by name (N, SH CTRL + N)* – ábécé szerint sorbarakja a kisképeket a katalógusképen.
*Sort by ext. (E, SH CTRL + X)* – ua., csak most a kiterjesztés ábécé sorrendjében kerülnek a nagy képre.
*Save list (S, SH CTRL + B)* – egy ASCII file-ban (*.LIS) listát készít a katalóguson levő képekről. Ha a főmenü View-jánál erre clickkelünk, betölti az összes, listán szereplő képfile-t.
**View (V)**
*Full screen (F, *)* vagy *Windows (W, *)* – teljes képernyős vagy ablakos nézet.
*Zoom in (Z, +)* – kép 2-szeres nagyítása.
*Zoom out (O, -)* – kép 2-szeres kicsinyítése.
*Zoom normal (M, .)* – kép eredeti nagysága.
*Double aspect (D, ()* – 2-szeres X méretarány elérése.
*Halve aspect (H, ))* – 2-szeres Y méretarány elérése.
*Normal aspect (N, /)* – eredeti Square Aspect Ratio *(én lenni arab diak, nem beszelni madzsar nyelv - Lord Hasszan)*.
**Window (W)**
*Next (N)* – következő ablakra,
*Previous (P)* – valamint az előző ablakra váltás.

Egy kép infó-menüje a katalógusképen belül:
**Information (I)** – már tárgyaltuk.
**View (V)** – ez a funkció behívja és megjeleníti az eredeti képet.
**Convert (C)** – kép konvertálása, a főmenünél részletezem majd.
**Print (P)** – ezt is. Itt ez a két funkció csak abban különbözik, hogy már nem kell a nyomtatáshoz és a konvertáláshoz betölteni a képet.
**Remove (R)** – a katalógusról törli az aktuális képet.
**Delete (D)** – ez a jópofa pedig már a lemezről szeretné levakarni a file-t. Nem árt vigyázni!

Egy normál kép info-menüje:
**Information (I, CTRL + I)** – már volt szó róla párszor...
**Print (P, CTRL + P)** – a kép kinyomtatása,
**Save (S, CTRL + S)** – valamint kimentése a beállított formátumban.
**Edit (E)** – képformátum változtatás, tükrözés és a forgatás menüje.
**View (V)** – itt lehet a képarányokat és a nagyítás mértékét megadni.

(folyt. köv.)

*Scintillation / CGD ST*

# Atari Oldalak

## Diskmags

Mivel az utóbbi napokban tudatosodott bennem, hogy winchesterünkön a lemezújságokat tartalmazó 'DISKMAGS' folder hossza lassan-lassan már meghaladja a 20 MB-ot, így indokoltnak éreztem egy kis cikk erejéig bemutatni közülük néhányat.

Az ataris lemezújságok kb. tíz éves múltra tekintenek vissza, s azóta is rengeteg sikeres/sikertelen próbálkozás született szerte a világon. Pontos számukat azonban még megbecsülni is igencsak nehéz lenne...

A diskzine-ok előnyei általában a következő dolgokban rejlenek a papír kiadványokkal szemben:

- nem kerül sok költségbe az előállítása
- kicsi, mégis nagyon összetett (elfér a zsebedben is)
- interaktív és zenét is tartalmaz *(igazi multimédia! – Bill Gates)*
- javarészt ingyenes PD
- *(...és egyetlenegy fát sem kell hozzá kivágni! – Lord Greenpeace)*

A továbbiakban 4 db külföldi, 1995-ben is működő falconos újságról szeretnék említést tenni. Lássuk!

### D.B.A. Magazine

Elsőként egy holland magazinról írnék, melyet a Diskbusters Association bizarr nevű csapat hozott létre 1991 októberében. Főszerkesztője (egy kedves barátom), Sietse "Slimer" Postma így vélekedik a kezdetekről:




"Ez a történet úgy 4-5 évvel ezelőtt kezdődött. Egy svéd tag úgy döntött, hogy meglátogat minket. Mielőtt csatlakozott volna hozzánk, egy rövid életű lemezújság, az Inc. Magazine főszerkesztője volt. Szóval, egy szép napon eljött hozzánk Hollandiába, és azon a kis összejövetelen pattant ki az újság ötlete. Egy olyan kiadványt szerettünk volna készíteni, mely különbözik a többi GEM-shell típusútól. Tehát egy saját shell-t fejlesztettünk ki, majd cikkeket írtunk. A program közben sok látványos változáson ment keresztül, és hamarosan vezető ataris lemezújsággá váltunk."

Az újságot szinte az egész Atari scene támogatja Észak- és Nyugat-Európából, ezért is nagyon elterjedt pl. Németországban, Angliában, Franciaországban, Belgiumban, Svédországban, Norvégiában, Izlandon stb. Népszerűsége mindig is a magas színvonal, minőségi design és az angol nyelvű cikkek (bár előfordul néhány Dutchie-rovat is!) elegyének volt köszönhető.

Míg kilencedik ST-s kiadványuk még csak Falcon-kompatibilis volt, legutóbbi munkáik (10-12. szám) már csakis Falcon-verziójúak, melyekben finom scroll, szép background fillezés, grafikai rovat, rengeteg színes kis kép, 4-5 modul zene, screen saver, print opció stb. található. Írásaik érdekesek és változatosak: hírek, soft- és hardware-ismertetők, programozás, CD és filmajánlók, tesztek, riportok, realtime-cikkek, humor és a legkülönbözőbb történetek. És persze nem elfeledkezni a mag-hoz járó software-ekről sem!

Legfrissebb, sorrendben tizenkettedik kiadványukat a brémai Fried Bits 3. parti után jelentették meg 2 db HD-s lemezen(!), Richard Karsmakers (a 39. számnál tartó ST-News főszerkesztője) és Chris Holland (a Maggie lemezújságtól) aktív közreműködésével. Csak így tovább és sok sikert Slimer!!!

### Falcon Update Digital

A brit Falcon Owners Group magazinjáról van szó *(nesze semmi, FOG-Mag jól! – Lord Greg)*, mely az Egyesült Királyság falconos felhasználóinak szolgálatára jött létre, ún. clubmagazine. Az újság főszerkesztője Richard Davey, ki javarészt az Internet-en fellelhető anyagok (FAQ stb.) felhasználásával hozza létre 2-3 havonta a szükséges mennyiséget (+ hírek, review-k, interjúk, programozás, PD listák és katalógusok), s a kiadványhoz mindig járnak különböző programok is, akárcsak a D.B.A.-nél.

A 6. számtól kezdve beszélhetünk Falcon-specifikus verzióról, legutóbbi munkájuk pedig a nyolcadik. Magát a programot HiSoft Basic-ben írják, és külső modulként használnak fel néhány Douglas Little által írt rutint a képek megjelenítéséhez, ill. zenék és animációk lejátszásához. Az egész dolog érdekessége, hogy a shell és a szövegmegjelenítő szinte minden számban gyökeresen változik, habár még sajnos így is elég szegényesnek tűnik az összhatás (design nuku!) és lassú a kezelés is!

### Atari Dreammachines

Erről és az ezt követő utolsó magazinról (német nyelvezetük miatt) nem tudok különösebben sok mindent elmondani. Az ADM tavaly jelent meg először a német és osztrák Falcon és Jaguar tulajok számára. Tino Gietschel (Tinosoft) barátom áll a magazin élén mint lelkes főszerkesztő, s ő gondoskodik arról, hogy a cikkek legnagyobb részét kitevő játék & demo tesztek, no meg a parti-beszámolók mindig frissek, aktuálisak és érdekfeszítőek legyenek. Lemezújságuk immár az 'Ausgabe Vier'-nél tart, állandóan ügyelve a hozzávetőlegesen 50-50%-os Falcon-Jaguar (álomgépek) témájú leírások arányára. Az ADM már a legelső számtól fogva egységes stílust, design-t és technikát követ (az általában 150 oldalnyi irományban kedvünkre lapozgathatunk), meglehetősen jó fogadtatással.

### Undercover

A TNB (The Naughty Bytes) német csapat követte el már ötödízben ezt a diskmag-ot. Az angol menücímek megtévesztők lehetnek annak, aki először találkozik az UCM-mel, de sajna(?) ez a mag is ékes germán nyelven szól az olvasókhoz. Nem jellemzők az egetverően hosszú textelések, viszont az Atari gépek csaknem mindegyikéről szó esik (F030/Jaguar/ST/e) a game-ek & demok terén, sok a zenei review és van GFX rovat is. Maga az egész kinézet viszont kísértetiesen hasonlít




a D.B.A. Magazine-éra, szinte kis D.B.A.-nek is lehetne nevezni...

Az újság külön érdekessége a mindenre kiterjedő, részletes toplistáiban rejlik, mint pl. a legjobb:

- demo crew
- cracker crew
- diskmag (na, vajon ki lehet az első?!)
- demo kóder
- demo grafikus
- demo muzsikus stb.

Az Undercover-Mag opciói egyébként nem nyújtanak egyedi vonásokat és a Falcon DSP-jét ők is csak MOD-lejátszásra használják.

*Greg / CGD ST*

# Assembly PROGRAMOZÁS

Üdv mindenkinek!

E hónapban egy újabb érdekes témával kezdünk foglalkozni. A 3.0-s rendszertől kezdve megjelent az Amiga operációs rendszerének egy újabb, meglepően jól átgondolt része: datatypes, adattípusok. Minden program fejlesztésekor gondot jelent az adatok tárolására használt fájlformátum. Ha a programom keveset ismer, akkor az a baj, mert a felhasználó állandóan járkálhat a konvertálóprogramok után. Ha túl sok típust akarok beépíteni, a fél életem töltő és mentő modulok írásával fog eltelni. Mi itt a megoldás? A tényleges fájlformátum és a programom által kezelt formátum közé be kell iktatni még egy szintet. Ezt a szintet alkották meg meglepően rugalmasan a Commodore szoftveresei az adattípusok bevezetésével.

Az adattípusok az intuition objektum orientált, ún. BOOPSI felületére épülnek rá, ami hazai Amiga barátok számára felvet néhány problémát. A legnagyobb gond az, hogy a Rom Kernel Manual online változatából valamilyen fatális hiba folytán ez a rész teljesen hiányzik. Emiatt a terület mindenki számára veszélyes és zűrökkel teli. Nem is találkoztam itthon sok emberrel, aki az intuition-t objektum orientált módszerekkel programozta volna. Mivel az adattípusok szintén erre épülnek, alapvető gondok akadnak itt is, ám szerencsére már bővebb dokumentáció áll rendelkezésre a 3.1-es rendszer fejlesztői készletében.

Kezdetnek álljon itt egy kis példaprogram, ami a következőt csinálja: a paraméterként megadott fájl-t képként próbálja megnyitni a rendszeren található adattípusok segítségével. Ha megvan a megfelelő dekódoló program, a rutin a Workbench-en nyit egy ablakot, s oda kirakja a dekódolt kép egy 190*190-es szeletét. Sajnos többre nem jutott se hely, se idő, de remélem azért ebből is lehet tanulni. A következő hónapban tovább csámcsogunk egy picit a most megjelent programon és megpróbálok írni pár komolyabb példát is. A jövőben valószínűleg lemondok a teljes forráslisták közléséről, s csak a lényegre szorítkozom majd. Addig is maradtam:

*Prunoki, az ács*
e-mail: hegyvari@nfs.jozsef.kando.hu

```
;————T
         incdir   include:

         include  lvo3.0/exec_lib.i
         include  lvo3.0/dos_lib.i
         include  lvo3.0/intuition_lib.i
         include  lvo3.0/datatypes_lib.i

         include  datatypes/datatypes.i
         include  datatypes/datatypesclass.i
         include  datatypes/pictureclass.i
         include  graphics/modeid.i
         include  dos/dosextens.i
         include  exec/execbase.i
;=================
s        move.l   4.w,a6
         move.l   a7,stack

         movem.l  a0/d0,-(a7)
         move.l   ThisTask(a6),a0
         tst.l    pr_CLI(a0)
         beq.w    shutdown

         lea      dosname(pc),a1
         jsr      _LVOOldOpenLibrary(a6)
         move.l   d0,dosbase
         beq.w    shutdown

         lea      intname(pc),a1
         jsr      _LVOOldOpenLibrary(a6)
         move.l   d0,intbase
         beq.w    shutdown

         lea      datname(pc),a1
         jsr      _LVOOldOpenLibrary(a6)
         move.l   d0,datbase
         beq.w    shutdown

         movem.l  (a7)+,a0/d0
         cmp.l    #1,d0
         beq.w    usage
         lea      filename(pc),a1
fn       move.b   (a0)+,(a1)+
         cmp.b    #" ",(a0)
         beq.s    out
         cmp.b    #$0a,(a0)
         dbeq     d0,fn
out      clr.b    (a1)

         move.l   datbase(pc),a6
         move.l   #filename,d0
         lea      newtags(pc),a0
         jsr      _LVONewDTObjectA(a6)
         move.l   d0,object
         tst.l    d0
         beq.w    objerror
         move.l   d0,a0
         lea      asktags(pc),a2
         jsr      _LVOGetDTAttrsA(a6)
         cmp.l    #1,d0
         bne.w    getdterr

         move.l   modeid(pc),d0
         move.l   d0,d1
         and.l    #EXTRAHALFBRITE_KEY,d0
         bne.w    ehb

         and.l    #HAM_KEY,d1
         bne.s    ham

         move.l   intbase(pc),a6
         sub.l    a0,a0
         lea      wintags(pc),a1
         jsr      _LVOOpenWindowTagList(a6)
         move.l   d0,window
         beq.s    winerr

         move.l   datbase(pc),a6
         move.l   object(pc),a0
         sub.l    a1,a1
         sub.l    a2,a2
         lea      settags(pc),a3
         jsr      _LVOSetDTAttrsA(a6)
         move.l   window(pc),a0
         sub.l    a1,a1
         move.l   object(pc),a2
         moveq    #-1,d0
         jsr      _LVOAddDTObject(a6)
         move.l   object(pc),a0
         move.l   window(pc),a1
         sub.l    a2,a2
         sub.l    a3,a3
         jsr      _LVORefreshDTObjectA(a6)

         move.l   4.w,a6
         move.l   #SIGBREAKF_CTRL_C,d0
         jsr      _LVOWait(a6)
         bra.s    shutdown

usage    move.l   dosbase(pc),a6
         move.l   #usgmsg,d1
         jsr      _LVOPutStr(a6)
         bra.s    shutdown
ham      move.l   dosbase(pc),a6
         move.l   #ham,d1
         jsr      _LVOPutStr(a6)
         bra.s    shutdown
ehb      move.l   dosbase(pc),a6
         move.l   #ehbmsg,d1
         jsr      _LVOPutStr(a6)
         bra.s    shutdown
winerr   move.l   dosbase(pc),a6
         move.l   #winmsg,d1
         jsr      _LVOPutStr(a6)
         bra.s    shutdown
objerror move.l   dosbase(pc),a6
         move.l   #objmsg,d1
         jsr      _LVOPutStr(a6)
         bra.s    shutdown
getdterr move.l   dosbase(pc),a6
         move.l   #getdtmsg,d1
         jsr      _LVOPutStr(a6)
         bra.w    shutdown
;=================
shutdown tst.l    datbase
         beq.s    libclose
         move.l   datbase(pc),a6
         tst.l    window
         beq.s    dispose
         tst.l    object
         beq.s    dispose
         move.l   window(pc),a0
         move.l   object(pc),a1
         jsr      _LVORemoveDTObject(a6)
dispose  move.l   object(pc),a0
         jsr      _LVODisposeDTObject(a6)
intuit   tst.l    intbase
         beq.s    libclose
         move.l   intbase(pc),a6
         tst.l    window
         beq.s    libclose
         move.l   window(pc),a0
         jsr      _LVOCloseWindow(a6)
libclose move.l   4.w,a6
         tst.l    datbase
         beq.s    nodat
         move.l   datbase(pc),a1
         jsr      _LVOCloseLibrary(a6)
nodat    tst.l    intbase
         beq.s    noint
         move.l   intbase(pc),a1
         jsr      _LVOCloseLibrary(a6)
noint    tst.l    dosbase
         beq.s    nodos
         move.l   dosbase(pc),a1
         jsr      _LVOCloseLibrary(a6)
nodos    move.l   stack(pc),a7
         moveq    #0,d0
         rts
;=================
dosname  dc.b     "dos.library",0
intname  dc.b     "intuition.library",0
datname  dc.b     "datatypes.library",0
winmsg   dc.b     "Unable to open window...",$0a,0
objmsg   dc.b     "Unable to open the datatype
object...",$0a,0
getdtmsg dc.b     "Can't get information from the
object...",$0a,0
ehbmsg   dc.b     "Picture ModeID requires an EHB
screen...",$0a,0
hammsg   dc.b     "Picture ModeID requires a HAM
screen...",$0a,0
usgmsg   dc.b     "A filename is required...",$0a,0

         even
dosbase  dc.l     0
intbase  dc.l     0
datbase  dc.l     0
object   dc.l     0
window   dc.l     0
stack    dc.l     0

newtags  dc.l     DTA_GroupID,GID_PICTURE
         dc.l     TAG_END

asktags  dc.l     PDTA_ModeID
modeid   dc.l     0
         dc.l     TAG_END

wintags  dc.l     WA_Width,200
         dc.l     WA_Height,200
         dc.l     TAG_DONE

settags  dc.l     GA_Left,5
         dc.l     GA_Top,5
         dc.l     GA_Width,190
         dc.l     GA_Height,190
         dc.l     TAG_DONE

filename dcb.b    144,0

;=================

         auto     u\
         auto     zf ram:data\
         auto     wo ram:data\
```

# ZENEMÁNIA

Üdv mindenkinek! Remélem minden olvasónk kiheverte a nyári pihenés fáradalmait és most a hangkeltéssel fárasztja az amúgy fáradhatatlan környezetét.

Az e havi felállás egy kicsit más lesz mint az eddigi. Nem csak a szokásos "folytatásos téma" kerül bele, hanem néhány rövidebb terjedelmű programról is írni fogok. Ennek oka az, hogy az elmúlt időben felgyülemlett anyagok, amiről írni kell, már nem férnek el a winchesteremen. Nos ennyit elöljáróban.

Blah, blah, blah...




Az előző számban kitárgyaltuk a főmenü okosságait, most legyen szó a finomabb dolgokról, melyek a felső menüben találhatóak.

A **Project** menüben csak néhány újdonságot találhatunk, ilyen például a **Save Timer,** mellyel időközönkénti automatikus mentést állíthatunk be.

Beállíthatjuk a mentések közötti időt *(Time Between Saves)*, beállíthatjuk, hogy megjelenjen a Save ablak *(Open Save Window)*, és aktiválhatjuk a funkciót *(Active)*.

A **Last Message** funkcióval kiírathatjuk a program utolsó üzenetét a képernyő fejlécére.

A többi funkció teljesen általános, olyan mint a többi programban (New, Save...).

A következő a **Display** menü, ahol a program vezérlő ablakait lehet megnyitni. Innen érhetjük el a **Main Control** és a **Sample Editor** ablakokat is, amikről már volt szó. A többi ablak most következik.

A **Tracker Editor** az első, melyet nem kell külön megnyitni, mert ez a program elindításakor már rögtön a képernyőn van. Ebben az ablakban történik a tényleges zeneszerzés, ugyanis itt található a kotta (amit ha egy képzett zenész meglát, csak egy csomó betűt és számot érzékel az egészből és semmit sem ért).

A **Tracker Editor** működése teljesen megegyezik a ProTracker, Quadra Composer és egyéb tracker programok működésével, csak néhány gyakorlati különbség létezik.

Az effekt kommandok (a track utolsó három számjegye) szinte teljesen megegyeznek a ProTracker/Quadra Composer által használtakkal, kivéve a:

**09:** TPL tempó beállítása (11-240);
**0E:** Synth Jump - ???
**0F:** Itt több lehetőség van aszerint, hogy mi áll a 0F kommand után:
- *01-0F:* A sebesség beállítása;
- *F1:* Az egyszer megszólaló hangot duplán játssza;
- *F2:* Késlelteti a hang megszólalását egy fél sorral;
- *F3:* Az egyszer megszólaló hangot triplán játssza;
- *F4:* Késlelteti a hang megszólalását egy harmad sorral;
- *F5:* Késlelteti a hang megszólalását két harmad sorral;
- *F8:* Kikapcsolja az Amiga beépített filterét;
- *F9:* Bekapcsolja az Amiga beépített filterét;
- *FA:* Küld egy Hold Pedal On jelet a MIDI portra (csak MIDI);
- *FB:* Küld egy Hold Pedal Off jelet a MIDI portra (csak MIDI);
- *FD:* Az előzőleg lejátszott hang magasságát megváltoztatja az aktuális hangéra anélkül, hogy újra játszaná;
- *FE:* Leállítja a lejátszást;
- *FF:* Leállítja az aktuális hangcsatornán éppen hallható hangot;

**11:** Felemeli a hangmagasságot eggyel;
**12:** Leszállítja a hangmagasságot eggyel;
**14:** Protracker stílusú vibrato;
**15:** Finomhangolás beállítása (Hexadecimálisan);
**16:** A sor loopolására szolgál;
**18:** Levágja a hangot;
**19:** A hangmintát nem az elejéről kezdi, hanem X-szer 265 bájttal későbbről;
**1A:** Felemeli a hangerőt eggyel;
**1B:** Leszállítja a hangerőt eggyel;
**1D:** Ugrás a következő pattern X. sorára;
**1E:** Újra játssza az aktuális sort;
**1F:** Note Delay and Retrigger: ???
A 15, 18, 19, 1A, 1B effektek a MIDI hagszerekkel nem csinálnak semmit.

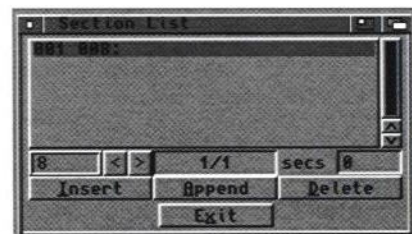
A szerkesztés menetére most nem térek ki, mert azt már többször leírtuk. Inkább nézzük az egyéb OctaMed funkciókat.

Az **Information Window** a következő, ami szintén már meg van nyitva a program betöltése után. Itt találhatók a legfontosabb információk az aktuális zenéről. Rögtön a fejlécen a tempó értékét és fajtáját láthatjuk. A **BPM** (Beats per Minute) esetén a szám a percenkénti leütések számát jelenti, az **SPD** mód 11-240 értékben állapítja meg a sebességet.

Az **SG** button nyitja meg a **Song Selector Winow** -t, ahol a zenéink közül

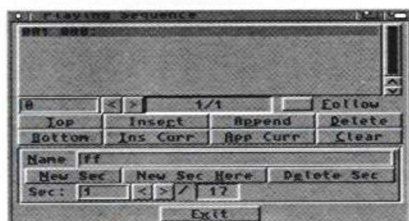


választhatunk egy listából. A listát magunk készíthetjük el az **Add New, Add Here, Delete** gombok segítségével. Ezek a zenék persze nem külön modulok, hanem úgynevezett multi module módban egy modulon belüli különböző zenék. Ilyenkor a hangszerek ugyanazok maradnak, a kimentéskor is egy fájlt kapunk, de ez a modul több elkülöníthető zenét tartalmaz. Az SG melletti nyilakkal is a zenék (SubSong) között lépkedhetünk.

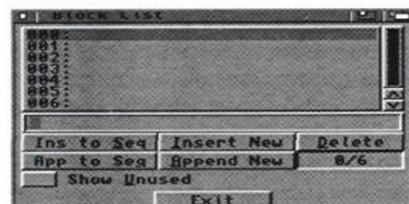


Az **SC** button a **Section List Window** megnyitására szolgál, melynek funkciója egyelőre rejtély.

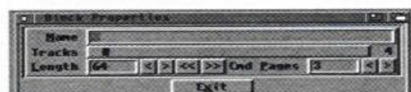
Az **SQ** a **Playing Sequence Window**-t nyitja meg. Itt rakhatjuk a patterneket olyan sorrendbe, ahogy le szeretnénk játszani. A nyilakkal változtathatjuk az aktuális pozícióhoz tartozó pattern számát, a **follow gadget** kijelölése esetén a változások a lejátszás közben automatikusan azonnal aktuálissá válnak. A **Top** a lista tetejére, a **Bottom** pedig az aljára viszi a kurzort. Az **Insert** megduplázza az aktuális pozíción található sort, az **Ins Curr** pedig az aktuális pattern számát inzertálja be a kurzor alá. Az **Append** a lista végén lévő sort duplázza meg, az **App Curr** pedig a lista végére rakja az aktuális pattern számát. A **Delete** törli az aktuális sort, a **Clear** pedig az egész listát. Ha több listát akarunk létrehozni, arra is van lehetőség. Az **Add New** gomb szolgál arra, hogy a listák listájának végére egy újat rakjon, az **Add Here** az aktuális pozíció elé rakja az új listát, melyek között a nyilakkal lépkedhetünk. A **Delete Sec** törli az aktuális listát. Azért pedig, hogy a listáinkat meg tudjuk egymástól különböztetni, nevezzük el őket a **Name** ablakban.




A **B** gombra klikkelve a **Block List** fog megjelenni, ahol az összes patternünk megtalálható. Itt hozhatunk létre új patterneket, vagy törölhetjük azokat (**Ins Seq, Add Seq, Ins New, Add New, Delete**), és megnézhetjük a felhasználatlanokat (**Show Unused**). Ez utóbbi azért lényeges, mert ha használjuk a 002-es patternt, akkor az előtte levők (000, 001) is foglalják a memóriát, pedig azokat nem is használtuk fel, ezért érdemes sorba menni.




Ha a **B** gombra a **Shift** lenyomásával együtt klikkelünk rá, akkor a **Block Properities** ablak jelenik meg. Itt állíthatjuk be az aktuális pattern tulajdonságait. A csatornák számát (**Track**), a sorok számát (**Length**), a pattern nevét (**Name**) és a kommand lapok számát (**CMD Pages**). Ez utóbbi egy eszméletlen jó dolog, ugyanis eddig egyszerre csak egy kommand volt használható, de ha több kommand lapot kérünk, akkor ezeken egyszerre több effekt kommand is alkalmazható. A kommand lapok között a **Shift+Tab** billentyűkkel válthatunk a **Tracker Editor**ban, bár bevallom ez nekem nem sikerült.




Az információs ablakban bal oldalon alul a szabad memóriákat látjuk, mellette a státuszt, a csatornák számát és egyéb információkat. A jobb alsó sarokban található az időt mérő óra, melyet az R gombbal nullázhatunk le.

Ennyit mára az OctaMedről a jövő hónapban folytatjuk.

Most pedig ígéretemhez híven következzék pár szó néhány kisebb programról.

**ModuleInfo V0.8**
(leírás)

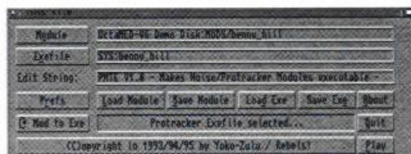
Hasznos kis segédprogram ahhoz, hogy a modulokban található hangszernevek helyére beírhassuk a szerző(k) nevét, a készítés dátumát és egyéb okosságokat. A Load ikonnal betölthetjük a modult, a Save ikonnal pedig kimenthetjük azt. A hangszerneveket a 32 ablakban írhatjuk át.




A program mindössze ennyit tud, de ez nagyon jól hasznosítható például a Directory Opusba beintegrálva.

**PMTE V1.0**
(leírás)

A PMTE program Amiga modulokat alakít át futtatható fájllá. Ez például olyankor használható, amikor egy zeneversenyre így kérik a zenét, vagy ha egy egyszerűen meghallgatható formában akarjuk eltárolni a zenét...




A program használata igen egyszerű. A **Module** gombbal jelölhetjük ki a zene elérési útját és nevét, az **Exefile** gombbal pedig a futtatható fájl leendő helyét és nevét adhatjuk meg. A **Prefs** menüben állíthatjuk be az alap modul (**Def. Moduledir**) és exe (**Def. Exefiledir**) könyvtárat a DMA várakozást (**DMAWait**) és a taszkprioritást (**Task priority**). A beállításokat kimenthetjük (**Save**), használhatjuk mentés nélkül (**Use**) vagy visszaállíthatjuk a default értékeket (**Def**).

A **Mod to Exe** funkció kiválasztásakor modulból csinálhatunk exét, az Exe to Mod esetén pedig exéből modult. A kijelölt modult a **Load Module** gombbal tudjuk betölteni, és a **Save Module** gombbal kimenteni, lejátszani pedig a **Play** gombbal lehet. A **Load Exe** gombbal lehet már átalakított modult betölteni a **Save Exe** gombbal pedig futtatható formában menteni.

Az **Edit String** mezőbe írhatunk be szöveget amit majd a futtatáskor a program kiír a zene mellett.

Röviden ennyi.

**XModule V3.4**
(ismertető)

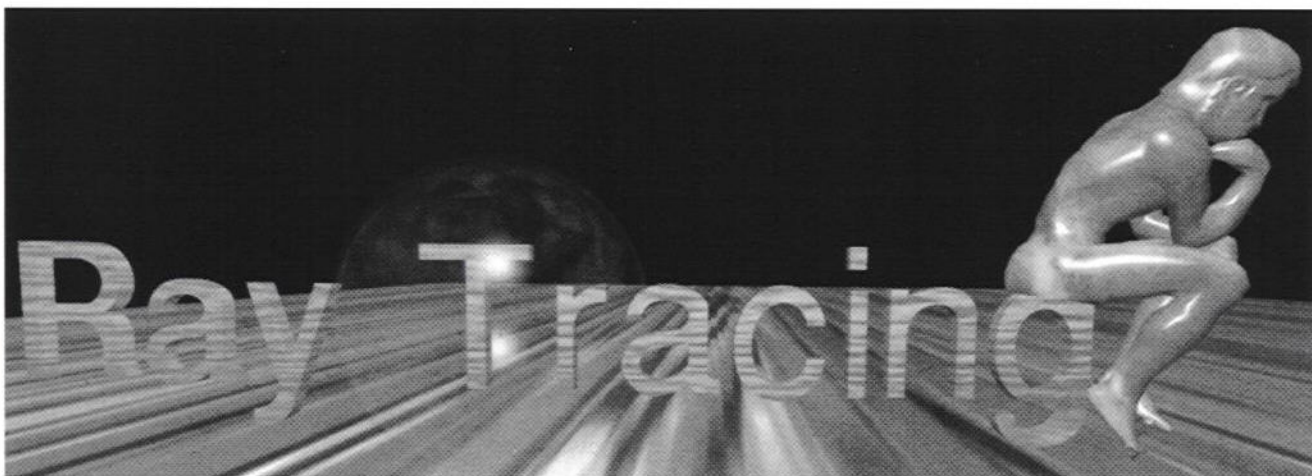
Az XModule programról már esett szó egy korábbi Zenemániában, most lássuk mi újat nyújt a 3.4-es verzió.

Teljes Pattern editor, Scream Tracker formátum támogatása, 32 csatornás Take Tracker töltés és mentés, több nyelv, az OctaMed hibák kijavítva, a default könyvtárak a preferencesben menthetőek, és még egy csomó hiba ki lett javítva...

Eddig is jó volt a stuff, de most fenomenális.

Remélem mindenki talált használra valót ebben a két oldalban, a jövő hónapban is mindenkit várok a Zenemánia oldalain.

*Petroff*




Szervusztok pajtikáim. Vége a nyárnak, kezdődik a tanügyi szezon és jön a rossz idő. Ez mind elősegíti, hogy a jó meleg szobába behúzódva múlassuk az időt kedvenc számítógépünk mellett. Persze az igazi megszállottak nyáron sem állnak fel egy jó kis Doom mellől, mint arra csomó példát láthattunk a nagyvisnyói GURU táborban. Na de nem írok a táborról, aki nem volt ott, az úgysem tudja mit hagyott ki, aki ott volt, annak meg nem kell bemutatni. Sajnos tény, hogy a számítógép nem az emberi kapcsolatok létrejöttének barátja, a számítógéppel nap mint nap kapcsolatba kerülők egyre inkább leszoknak a társaságról, szükség volna minél több ilyen és hasonló rendezvényre, ahol összejöhetünk az ország minden tájáról és együtt lehetünk egy kellemes környezetben. Uff, én szólottam, a sor a Nagy Fehér Főnökökön van, ők illetékesek a szervezésben. Mi legfeljebb annyit tehetünk, hogy ha rendeznek valami bulit, hát elmegyünk.

Más. Terveim szerint kissé átalakul a rovat profilja, pontosabban megszüntetem az Imagine leirkálását. Nem azért, mert a program már teljesen érdektelen, hanem mert a közelmúltban jelent meg az Imagine könyvem második kötete, amely részletesen foglalkozik a program 3.2-s változatának minden funkciójával, felesleges kétszer leírni ugyanazt. Akiket továbbra is érdekel a téma, forduljanak hozzám bizalommal, 1150 Ft-ért bárkinek elküldöm a könyvet.

Miről fog szólni akkor a rovat? Marad még az Imagine-n kívül elég stuff, ami a 3D modellezéssel és animációval foglalkozik, ezek ismertetése sem lesz érdektelen, azt hiszem.




Rögtön élre kívánkozik két újdonság is, az egyik a LightWave 4.0 előzetes változatának megjelenése, amely sajnos idáig csak PC platformon elérhető. Remélem amire ezeket a sorokat olvassátok, már megjelent az Amigás változat is.

Én is teszteltem a programot, most megosztom veletek néhány tapasztalatomat. A kezelői felület nem sokat változott, a PC-n is majdnem úgy néz ki mint az Amigás verzió volt korábban. Lényeges újdonság a Plug-In modulok használata, ezek hasonlóak, mint az Imagine textúrái és effektjei. A Surface szerkesztő kibővült egy preview lehetőséggel ahol a beállított attribútumokat rögtön ellenőrizhetjük.

A program sebességét Amigás változat hiányában nem tudtam összevetni a korábbi verzióval, de ez a program egy DX2-66 PC-n kb. olyan gyors mint a 3.5-s LW egy Amiga 4000/40-en. Ez sajnos nem vet jó fényt az Amigákra, de ennek ellenére én megtartom a gépemet, csak éppen vettem mellé egy PC-t is. Amigán ugyanis sokkal kényelmesebb a program használata, a multitaszk miatt, meg úgy egyébként is. A számoltatáshoz azonban mindenképpen megéri egy PC beszerzése.

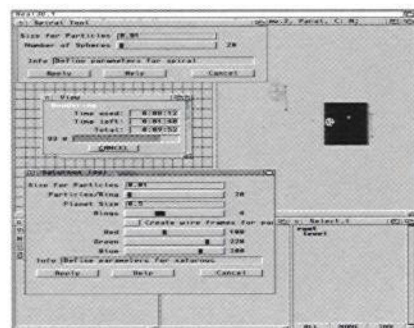
A végleges program tudni fogja a hálózati renderinget, a ScreamerNet hálózat helyett sima PC hálózaton is képes lesz működni, hasonlóan, mint a 3D Studio.

Nem is fájdítom tovább Amigás társaim szívét, a programra majd visszatérünk, ha meg lesz a számunkra is jó változata.

Másik újdonság a Real 3D 3.11-es változata, amely rövid idő alatt követte a 3.0-st. Őszintén szólva én nagyon örülök ennek a programnak, a LW mellett még egy olyan animációs proggy, amiért a PC-sek irigylik az Amigásokat. A Real eddig is felülmúlhatatlan volt, ezután még inkább az lett. Színvonala megközelíti a nagygépes raytracerekét, közel jár az Alias vagy a Softimage tudásához, mindezt azok árának töredékéért, ráadásul jóval olcsóbb hardveren. Arról már igazán nem tehetnek a programozók, hogy egy Amiga vagy PC teljesítménye nincs akkora, mint egy Indigó munkaállomásé, ezért a program mezei gépeken az animációhoz lassú. A legszebb számítógépes képeket amiket személyi számítógépekkel készítettek, mind a Real 3D-vel készítették. A programhoz mellékelt néhány kép, amelyekből itt is bemutatok néhányat, magáért beszél.

A program új változata jelentősen gyorsabb lett, ami még örvendetesebbé teszi a megjelenését. Szemre a kezelői felület szinte semmit nem változott, lényeges újdonság azonban, hogy rendering során használhatunk "Post Effekt"-eket, amelyek hasonlóak mint az Imagine effektjei. Jelenleg négy ilyen effekt van a programhoz mellékelve, ezek:

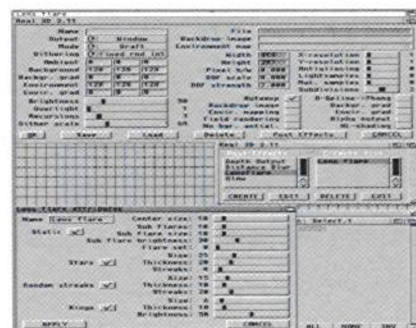
Depth Oupt - mélységélesség



Distance Blur - a távoli részletek elhomályosítása
LensFlare - kamera csillanás
Glow - fényudvar a fényforrások körül

Legtöbb lehetőséggel a LensFlare effekt rendelkezik, az általa nyújtott kép is megállja a helyét a LW lensflarejével vívott versenyben, sokkal szebb képet készít mint az Imagine, vagy a 3D Studio.

Újdonság, hogy az RPL programok GUI interfészt használhatnak, így sokkal kényelmesebb kommunikációs lehetőségeket adnak a felhasználó számára. A program egy új menüjében a Customban ezek megvalósítására találunk példákat, amelyek ráadásul igen hasznos funkciókat valósítanak meg. A Custom/Modelling/Saturnus és Spiral menükkel látványos particle objecteket hozhatunk létre. Ilyen menüket és programokat mi is hozhatunk létre, a megfelelő PRL programot egyszerűen be kell tenni a program könyvtárában a GUI alkönyvtárba. A menü szerkezetét a program Startup könyvtárában lévő menus.rpl makró definiálja.



Summa-summárum, lehetne még írni a Realról párszáz oldalt, inkább most nem teszem, viszont azt megígérem, hogy ha valaki küld egy 3.5"-os floppyt, valamint egy felbélyegzett válaszborítékot, elküldöm neki azt a pár száz kilobájt szöveget, amit régebben a Real 3D könyvembe szántam. Mivel azonban akkor az érdeklődés kevésnek bizonyult, hogy könyv alakban megjelentessem, letettem a tervről. A szövegfájlt, ami a Real 3D V2.45-ről szól, ez úton térítésmentesen felajánlom az érdeklődőknek.

Ennyit az áldott jó szívemről, na pá.

*Aurum*

# CD ROM - AMIGA, AMIGA - CD ROM

## CD$^{32}$ Emulátor

Aki Amigához CD-ROM meghajtót vett, az előbb vagy utóbb kedvet fog érezni a CD$^{32}$ programok futtatására. A CD$^{32}$ és az Amiga 1200/4000 hardvere szinte azonos, a kis különbségeket a CD$^{32}$ javára pedig egyelőre nem igen használják ki a programok.

A CD$^{32}$ programok a 3.0-ás rendszer alá készülnek, így emulátor nélkül is, néhány assign segítségével futtathatóak, de az audio track lejátszása, a joypad emulációja már nem ilyen egyszerű dolog.

Lássuk hogyan is használhatjuk az emulátort. Az emulátor a CacheCDFS részeként jött ki 3.0-ás rendszert igényel. A CD$^{32}$ tartalmaz AMIGA CDTV emulációt, de ezt sajnos a CD$^{32}$ emulátor nem tudja. Az emuláció megkezdése előtt mountoljuk föl a CD-Rom-ot, majd töltsük be az emulátort.

A meghajtóba helyezett program elindítására két mód van. A Boot, egy visszafordíthatatlan folyamat, ami elindítja a meghajtóban lévő CD$^{32}$ programot. Innen már csak a resettel lehet kilépni. Az Inicialize ezzel ellentétben csak inicializálja az emulátor részeit, de a programot nem indítja el. Az inicializálás után bármikor indítható a program a Workbenchből.

Ha a CD-s program nem futna, akkor az opciókkal el lehet játszadozni.

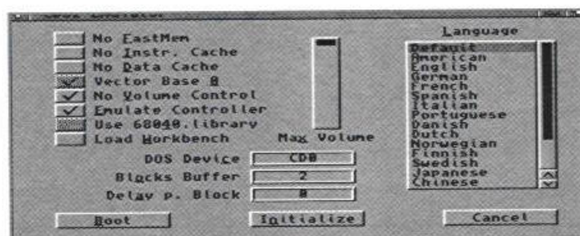
A No Fastmem opció bekapcsolásával kikapcsolhatjuk a gépünkben levő összes fast memóriát. Ezt csak akkor kell megtenni, ha a program másként nem indul el hibátlanul, mert a fast memóriában minden sokkal gyorsabban fut, tehát a használata célszerű.

A No Instr. Cache és a No Data Cache kikapcsolják az instruction és a Data Cache -eket. Erre akkor van szükség, ha a program túl gyorsan fut.

A Vectorbase 0 opció csak akkor működik, ha Inicialize módban a Workbench használatával indítjuk el a programot. Néhány program csak úgy megy, ha ezt kikapcsoljuk.

A No Volume Control akkor használatos, ha a CD-s játék zenéje audio trackről szól és az túl halk.

Az Emulate Controller bekapcsolásával az emulátor az Amiga billentyűzetén fogja emulálni a CD$^{32}$ kontrollerét (Joypad). A numerikus billentyűzet 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9 billentyűi és a kurzor billentyűk helyettesítik a joypad irány gombjait. A numerikus billentyűzet [ és / gombja a Reverse, a ] és a * pedig a Forward gombot helyettesíti. Az F1 és az F6 a zöld gombot, az F2 és az F7 pedig a sárga gombot helyettesíti. Az F3, F8, Space, Enter és a 0 a numerikus billentyűzeten a piros gombot helyettesíti. Az F4, F9 és a Del a numerikus billentyűzeten a kék gombot helyettesíti. Az F5, F10 a Play/Pause gombbal ekvivalens. Néhány játék sajnos csak joypad emuláció nélkül működik.




A következő érdekesség a Block Buffer amivel a CD$^{32}$ beépített Cash memóriáját növelhetjük (1 = 2048 bytes). Ha például 4-re állítjuk, az animációk sokkal finomabban kerülnek lejátszásra mint 1-nél.

A Max Volume a CD audio track maximális hangerejét állítja be.

A Language ablakban választhatjuk ki a több nyelvű játékok nyelvét. Sajnos a magyar nem szerepel a listán (ki tudja miért).

A beállításokat a felső menü Save Settings menüpontjával lehet kimenteni.

Végezetül pedig néhány beállítás néhány játékhoz:

Microcosm, Pirates Gold, D-Generation, SleepWalker, Clou, Frontier – Elite II esetén mindent ki kell kapcsolni.

Pinball Fantasies, James Pond – Robocod esetén mindent kikapcsolni, kivéve a NoVolumeControlt.

A Diggers introja túl gyorsan fut, ezért mindent kapcsoljunk ki, kivéve a NoFastmem opciót, az majd lelassítja.

Az Oscar NoFastmem és NoDataCache opciókkal indul, illetve 68040-es gépeken pedig Workbenchből indítva Vector Base 0 is kell.

Nos ennyit bírtam összehordani a CD$^{32}$ emulátorról, de CD-s téma azért maradt még a jövő hónapra is...

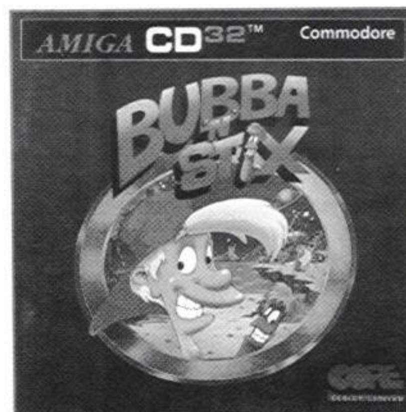
*Petroff*









# NOVOTRADE 2C Kft.



**Master System kazetták**

Ace of Ace
Back to the Future
Basketball Nightmare
Chuck Rock
Desert Speedtrap
Jungle Book

**Game Gear kazetták**

Alien 3
Desert Strike
Ecco the Dolphin
Jungle Book
Robocop vs Terminator

**Mega CD lemezek**

Tomcat Alley
Double Switch
FIFA International Soccer
Ecco the Dolphin
Prince of Persia
Thunderhawk
BC Racers
Rebel Assault

**Mega Drive kazetták**

NBA Live '95
Stargate
Generations Lost
Ecco 2
Jimmy White's Snooker
Jungle Book
Lion King
Pitfall
Syndicate

SEGA



| | |
|---|---|
| MEGA DRIVE II + 2 cp | 21.990 Ft |
| MEGA CD II | 49.990 Ft |
| MASTER SYSTEM +2 játék + 1 cp | 7990 Ft |
| GAME GEAR | 16.500 Ft |

**Kiegészítők**

| | |
|---|---|
| Master system Control Pad | 1.600 Ft |
| MS/GG konverter | 1.790 Ft |

Több mint 140 féle játék kazettával várjuk kedves vásárlóinkat!

JAGUAR™





64 bites videójáték!

**ATARI JAGUAR JÁTÉKKAZETTÁK**

Alien Vs Predator
Brutal Sports Football
Wolfenstein 3D
DOOM
Evolution Dino Dudes
Tempest 2000
Raiden
Trevor McFur in the Crescent Galaxy
Club Drive
Dragon
Kasumi Ninja
Iron Soldier
Bubsy
Checkered Flag
Zool 2

**9.990 Ft**

**ATARI Jaguar videójáték**

- 64 bites videó chip
- 16.8 millió szín
- CD minőségű 16 bites hang
- 1 kontrolpad
- játék (Cybermorph)

**49.990 Ft**



ATARI Jaguar kontrolpad
4.500 Ft

ATARI

ATARI 520 STFM számítógép
19.990 Ft
Monochrome monitor ST-hez
19.990 Ft
SF314 külső drive ST-hez
11.200 Ft

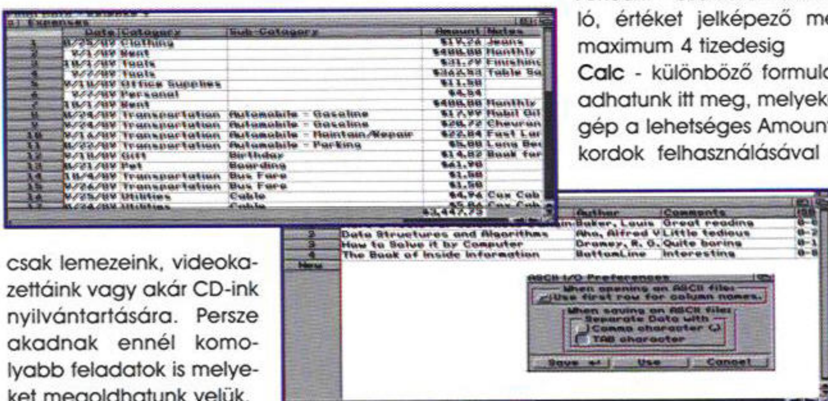
Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.
Tel.: 140-2954

# FINALDATA

## V 1.0

Kétségtelen tény, hogy a felhasználói programok közül a táblázatkezelők vannak a legrosszabb helyzetben, hiszen ezeket a programokat a mindennapi géphasználat során nem igazán alkalmazzuk. Pedig az élet nagyon sok területén nyújthatnak segítséget, gondoljunk csak lemezeink, videokazettáink vagy akár CD-ink nyilvántartására. Persze akadnak ennél komolyabb feladatok is melyeket megoldhatunk velük.



A Final Data egy kicsit hasonlít a táblázatkezelő programokhoz, azonban fő feladata a már említett nyilvántartások vezetése és az ezekkel való mindenfajta bűvészkedés. A Softwood neve valószínűleg ismerősen cseng mindenkinek aki használt már ilyen jellegű programot, hiszen nem előzmény nélkül készítették el a FinalData-t. Mindenesetre hasznára vált a programnak a fejlesztő munka, minden felesleges sallang nélkül kiválóan tudja kezelni adatainkat.

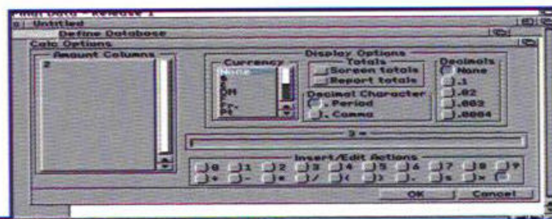
A rövid eszmefuttatás után lássuk mit is kínálnak nekünk. Ha először találkozunk hasonló programmal, akkor mindenképpen ajánlatos a saját adatbázis megteremtése előtt egy kicsit megkukkantani a példa file-okat, nagy valószínűséggel mindenkinek a hasznára fog válni a tanulás.

Adatbázisaink oszlopokból és sorokból állnak. Az oszlopok jelölik minden esetben az egyes rekordok (bejegyzések) ismérveit, míg a sorok szimbolizálják a konkrét rekordokat. Új adatbázis elkészítésénél nem árt ha előtte jól megfontoljuk, hogy konkrétan milyen oszlopok kerülnek a táblázatba, mert a későbbiekben ugyan lehet majd változtatni az adatokon, azonban az néha igencsak nem szerencsés. Alapvetően 5 típus áll a rendelkezésünkre, melyek a következők:

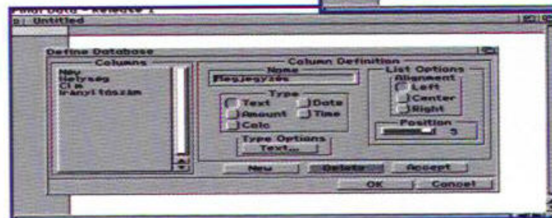
**Text** - tetszőleges text állomány, bármilyen ASCII karakterrel

**Amount** - csak számokból álló, értéket jelképező mező, maximum 4 tizedesig

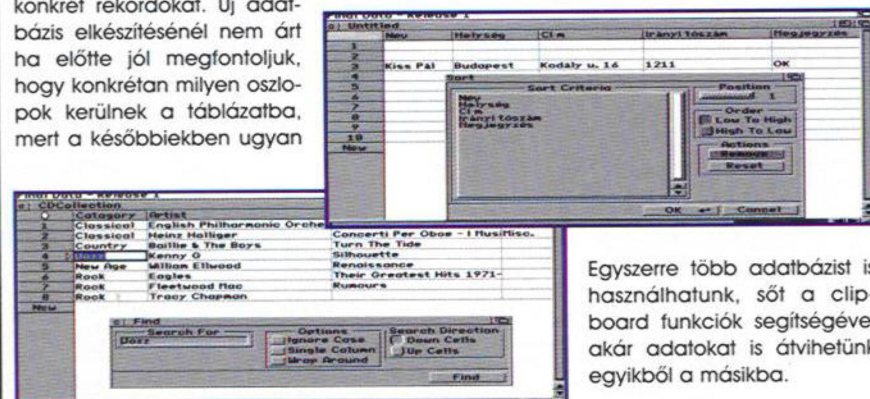
**Calc** - különböző formulákat adhatunk itt meg, melyeket a gép a lehetséges Amount rekordok felhasználásával állít elő. A formula megadásánál alap számtani műveleteket adhatunk meg. A formulában felhasznált Amount rekord változásakor a gép automatikusan módosítja a Calc rekord tartalmát



**Date** - a dátum kijelzésére szolgál. Megadhatjuk a kijelzés mélységét (kiírja e a hónap és nap nevét) és természetesen beállíthatjuk a kijelzésre kerülő dátum formátumát is



**Time** - az idő kijelzésére szolgál, opcióként választhatunk a 12, illetve 24 órás kijelzés között.



Egyszerre több adatbázist is használhatunk, sőt a clipboard funkciók segítségével akár adatokat is átvihetünk egyikből a másikba.

Két olyan funkció van a programban amit a leggyakrabban fogunk használni, az egyik a Sort, míg a másik a Find. A Sort funkciónál, mely a gyengébbek kedvéért rendezést jelent nagyon körültekintően jártak el a programozók. Az opció kiválasztásakor megjelenik az összes oszlop neve és a rendezést akár az összesre is kérhetjük egyszerre. Ez igen hasznos dolog, ha egyszerre több szempont szerint óhajtjuk csereberélni a rekordokat. A rendezést csökkenő vagy növekvő sorrendben is el tudja végezni a gép.

A másik említett funkció a Find, mellyel bármelyik rekordot és annak bármelyik elemét meg tudjuk találni, melyben szerepel a keresett dolog. Egyet azonban ne felejtsünk el, mégpedig azt, hogy a számolt (CALC) típusú rekordokat a gép nem veszi figyelembe, így értelemszerűen ezeket nem is találja meg. A keresést elvégezhetjük az aktuális rekordtól lefelé, illetve felfelé is. A keresés pontosítására rendelkezésünkre áll még néhány opció is.

Editálásnál a sorok szélén a sorszám kijelzésénél megjelenik egy kis nyilacska, mely segít abban, hogy figyelemmel kísérjük azt, hogy melyik sorban vagyunk akkor is, ha a képernyőnél szélesebb dokumentummal dolgozunk.

Külön érdemes megemlíteni a program Preferences menüjét, ahol is kultúráltan beállíthatunk több dolgot is, többek között a ASCII I/O mikéntjét, mely már önmagában is egy remek lehetőség.

Összegzésképpen a Final Data egy nagyon jól használható programnak bizonyult, mindenkinek ajánlhatom akinek rendezni vagy kategorizálni való adatai vannak és úgy döntött, hogy segítségül hívja Amigáját a feladathoz.

*Bear™*

# Hírek

*folytatás a 30. oldalról*

A készülék előlapjának közepén elhelyezett nagyméretű, háttérvilágítással ellátott LCD kijelzőjéről rengeteg hasznos információ olvasható le, melyekhez egyébként számos segédprogramot kellene igénybe venni. Alapállapotban az SCSI egység számot jeleníti meg, ha CD lemez kerül az egységbe, akkor azonosítja, hogy CD-ROM vagy audio CD (vagy vegyesen). PhotoCD esetén kiírja, hogy hány session található már a CD-n, mert maxium 25 lehetséges. Audio CD esetén a trackek száma és a teljes időtartam kerül kijelzésre. A szokásos open/close gomb mellett pla/pause, stop, skip gombok és egy repeat gomb is található. Ez utóbbival egy szám vagy az egész CD lejátszása ismételhető. Lehetőség van shuffle mód aktiválására is, melynél a számok lejátszási sorrendje véletlenszerű.




A CD-ROM funkciók hatékonyságának javítására belső 256 kB-os buffer szolgál.

A készülék ára 170 font.

## Real 3D v.3

Miközben egyre többet lehet hallani a Lightwave Hollywood-i sikereiről, nem szabad megfeledkezni arról, hogy vannak más, szintén csúcskategóriás 3D-s modellező programok is Amigára. Hogy a feledés homályából kilépjenek a finn programozók által fejlesztett Real 3D-ből is újabb változat jelent meg (az Amigás változaton kívül Windows 3.1/Win32s, Windows NT és Windows 95 változatokban is).

Az új változat számos új szolgáltatást valósít meg, melyek a program minden területére kiterjednek. Számos kényelmi szolgáltatással bővült az editor: pl. az Active Camera View segítségével a kamera által látott kép a kamera object mozgatása alatt update-elődik. Az effektek is bővültek: az izzás (glow) segítségével lehetőség van tűz, atmoszférikus effektek, lézer sugarak szimulálására.

Az új lehetőségek sorából nem hiányozhat a lens flare effekt sem, mely a Lightwave "kedvelt" effektjének számít. A program által készített képek minőségére a korábbi változatokban sem volt kifogás, nem úgy a renderelési sebességre. Az új változat B-Spline renderelő algoritmusa 2-10-szer gyorsabb a korábbi változatokénál.



Új lehetőségnek számít a Surface és a Shrink Wrapping animációs eljárás. Az előbbivel a testek és felület közötti súrlódás, az utóbbival a freeform objectek ütközése valósítható meg. De az említett lehetőségeken kívül még rengeteg újítást tartalmaz a program.

A program ára: 999 DM, az upgrade 399 DM.

Activa International GmbH
Adlerhorst 15
22459 Hamburg
Tel.: +49 40 5 55 20 65
Fax: +49 40 5 55 20 66

## PNG Toolkit

A Personal Paint 6.3 volt az első kereskedelmi szoftver, mely támogatja az új formátumot. Most a készítő cég PNG (Portable Network Graphics) toolkitet jelentetett meg.

A PNG Toolkit tartalma: PNG datatype (68000 és 68020 változatban), háttér-információk a GIF problémáról és a PNG-ről, forráskód a datatype használatához és egy ARexx script, mely megkeresi a GIF képeket és automatikusan PNG formátumra konvertálja (a Personal Paint felhasználásával). A PNG datatype legújabb (≥ 43.0) már támogatják a 24 bites formátumot is.

Bár a PNG Toolkit szabadon terjeszthető, egy bővített változatát a cég is forgalmazza CD-ROM-on (Cloanto Personal Suite CD-ROM). E CD-ROM-on teszt file-ok, a teljes PNG specifikáció, a forráskódok és a dokumentációja is megtalálható.

Cloanto Italia srl
Via G. B. Bison 24
33100 Udine
Italy

Tel.: +39 432 545902
Fax: +39 432 609051
E-mail info@cloanto.it
CompuServe 100145.15

*(JOCO)*



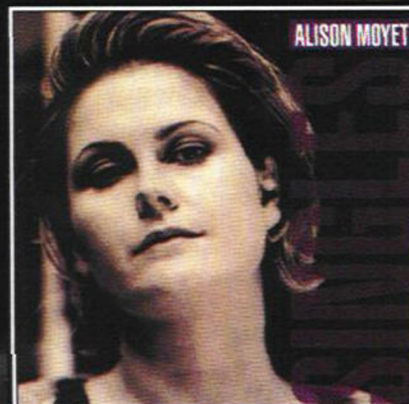
# Itt a Sony

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



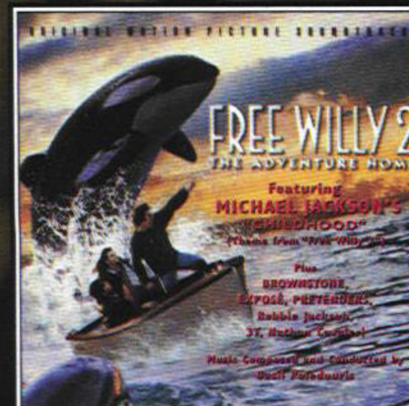

## BAD BOYS – MUSIC FROM THE MOTION PICTURE — MC\CD

Aki már látta a Bad Boys című filmet, az tanúsíthatja, hogy milyen remek zenék voltak hallhatóak ebben az alkotásban. Ezen az albumon most szépen kigyűjtve megtalálhatók, természetesen a nagy slágerrel az élen. Ez pedig Diana King egy félénk fickóról íródott száma, amellyel mostanában eléggé sokfelé lehet találkozni. De természetesen ez után jön még csak a java, további tizennégy szám plusz a bonustrack. A rap és társműfajai körében otthonosan mozgó emberkék figyelmébe ajánlanék néhány felvételt. Ismét felbukkan Ini Kamoze egy dallal a Never Find Someone Like You cíművel. Az Inner Circle Tek segítségével játssza újra a régi slágert, amely teljesen véletlenül a Bad Boys névre hallgat. Az MN8 I've Got A Little Something For You címet viselő felvétele úgy tűnik lassan már sehonnan sem hiányozhat, pedig ennyire azért nem jó, legalábbis szerintem. Mindenesetre itt a Radio Version szerepel ebből a dalból. Külön felhívnám viszont a figyelmet a lemez tizenötödik felvételére, ez szerintem egészen tökéletesre sikeredett. Mark Mancina a film "saját" zenéjének főtémájával játszadozott el egy kicsit, és ez a kísérlete nagyszerűen sikerült, legalábbis nekem ez a kedvenc felvételem erről az albumról. Összefoglalónak pedig csak annyit mondanék, hogy a válogatások között méltó helyet foglal el ez a lemez, megéri beszerezni.




## ALISON MOYET – SINGLES — MC\CD

Ha máshonnan nem is, de a Yazoo-ból minden zeneértőnek ismerősnek tűnhet a név, hisz Moyet pályája egy szakaszát ebben a duóban töltötte, nem is sikertelenül. De kezdjük nagyjából az eleje tájékán ennek a sikersztorinak, amely egyenes következménye lett Alison Moyet nagyszerű, kifejező, izgalmas, sokoldalú hangjának. Tehát miután 16 éves korában elfelejt elmenni egy - két iskolai vizsgájára, meglép otthonról és mindenféle kisebb munkákból tartja fenn magát. Énekelni már ekkor is tanulgat, de nincs semmi komolyabb terve vele. Ez a hozzáállása szerencsénkre később megváltozik, elkezd zenei tanulmányokat folytatni. Egy újsághirdetés hozza össze egy Vince Clark nevű fickóval, akiben az arra hajlamosak a szinti-pop királyának, a Depeche Mode-nak az alapítóját tisztelhetik majd később. Egyelőre viszont A Yazoo-t alapítják meg, amely forradalmian új stílusával és Alison hangjával hatalmas sikereket ér el. Két lemezük mai napig is nagyszerű hallgatnivaló: az Upstairs At Eric's és a You & Me Both. A duó felbomlása után a szólókarrier is nagy sikereket hoz, slágerlistás dalokat. Nos, volt miből válogatni ehhez a nagyszerű lemezhez, amely szerintem kötelező darab minden (a stílust szerető) embernek. 20 szám, köztük régi Yazoo sikerek és a későbbiekből is egy jópár. Csak néhány cím: Only You, Nobody's Diary, All Cried Out, Invisible, Is This Love?, Solid Wood és így tovább. Nem is írok többet, inkább hallgasd meg...




## FREE WILLY 2 – THE ORIGINAL SOUNDTRACK — MC\CD

Annak idején a Free Willy c. film nagy siker volt mindenfelé, hálás témájának köszönhetően. A film zenéje is sok elismerést aratott, ugyanis egy Michael Jackson nevű egyén jeleskedett többek között arrafelé. 1993-ban 3 MTV Video Award-ot söpört be a moziban szereplő Will You Be There c. dalával. Mi sem természetesebb, mint hogy egy ilyen nagy sikert meg kell próbálni megismételni. Így aztán elkészült a folytatás mind a mozikban mind pedig a CD korongokon is. A bevált csapaton ne változtass elve alapján ismét egy Michael Jackson számmal indul a korong, a HIStory-n is szereplő Childhood c. felvétel került ide. Persze a többi szám előadói sem teljesen ismeretlenek. Vegyük például a The Pretenders-t, akik egy Bob Dylan számot adnak elő, a Forever Young-ot. Vagy pedig a 12 éves ausztrál blues gitárost, Nathan Cavaleri-t, aki egy saját szerzeményét adja elő zenekarával: első, bemutatkozó albumáról. A film eredeti zenéjét szintén egy profi komponálta és természetesen ebből is található a lemezen. Basil Poleduoris-ról van szó, aki többek között a Robocop, a Free Willy I, a Blue Lagoon és a The Hunt For The Red October c. filmek zenéjét alkotta. Egyszóval ismét sikerült egy olyan albumot összehozni, amely jó zenéket tartalmaz és méltó követője az első albumnak.

*STILLA*

**SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK**

A BAD BOYS ALBUMON SZEREPEL DIANA KING SIKERSZÁMA. MI IS A CÍME?

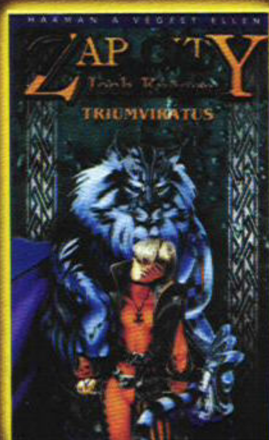
A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDŐK KÖZÖTT 10 DB CD-T SORSOL KI A SONY MUSIC.

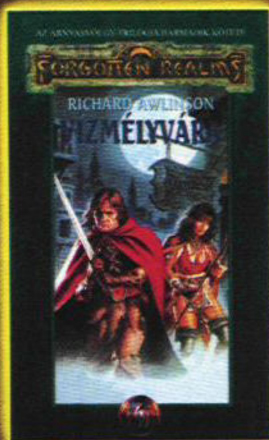
CÍMÜNK: GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765 • BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: OKTÓBER 5.

HA EZEKRE ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

TOP 13 BT. 3300 Eger, Sándor Imre u. 1-3. • MAXI MUSICLAND 4400 Nyíregyháza, Dózsa György u. 2. • SOLO MUSICLAND 4032 Debrecen, Piac utca 57. • SATURNUS Hanglemezbolt 1061 Budapest, Andrássy út 3. • BLUES BAGOLY Könyv és Zeneszalon 9400 Sopron, Várkerület 49. • Juhász Könyv és Zeneműbolt 2100 Gödöllő, Dózsa György út 5-7. és 3100 Salgótarján, Fő tér 1. • OMEGA ZENEBOLT Zalaegerszeg, Centrum Áruház • PIKOLÓ LEMEZBOLT 9700 Szombathely, Szelestei L. u. 8. • CD BÁR 1061 Budapest, Székely M. u. 10. • DIGITAL 1085 Budapest, József krt. 49. • VIOLIN Lemezbolt 1094 Budapest, Ferenc krt. 19-21.

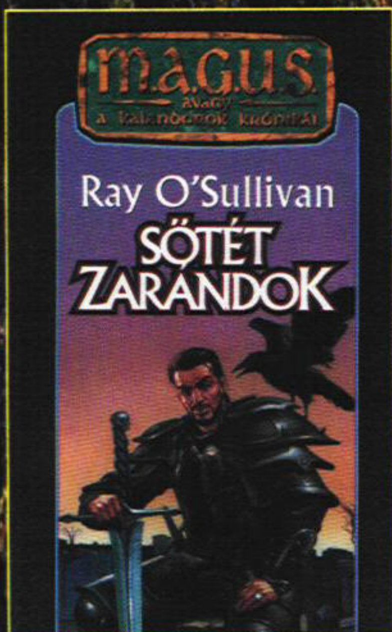
# Külvilág








## ÚJ VALHALLA KÖNYVEK




**Ray O`Sullivan – Sötét zarándok**

Egy újabb fejezet Ynev történetéből. Egy legendás alak kalandjai, aki meghatározó szereppel bírt a Zászlóháborúkban is. Aki járatos egy kissé Yneven, az biztos hallott már Airun al Marem-ről, a dartoniták vezetőjéről. A rend a halált isteníti az élettel szemben, tagjai közé tartozik a nekromanták legjobbja, a nagy Alyr is. Airun kalandjainak akár egy kis részét is bemutatni, nos ez egy egészen tiszteletreméltó vállalkozás. A történetet maga a főhős meséli el és ezzel lehetővé válik, hogy az eseményeken kívül megismerjük a legendás alak gondolatait, érzéseit. Az író mesterien vezet bennünket végig az történeten, bár kisebb hibákat talán elkövet, de ezt nem is nagyon lehet észrevenni a magával ragadó könyv során. Tehát akit már rabul ejtett Ynev csodálatos világa, az ne hagyja ki ezt a történetet sem.

**Larry Niven – Gyűrűvilág**

Vannak olyan sci-fi klasszikusok amelyekről azt hiszi az ember, hogy már soha nem fogják idehaza lefordítani és kiadni. Ezzel így voltam én is, miután elolvastam Larry Niven Ringworld-jét, egy kölcsönkapott angol nyelvű kiadást, azzal, hogy ilyen jó sci-fit ritkán lehet olvasni. Miután angoltudásomat akkoriban még inkább angolnemtudásnak lehetett nevezni, eléggé hosszú időbe került amíg sikerült megbirkóznom vele, de megérte. Bár a Hugo, ill. Nebula díjak néha elég érdekesen vannak kiosztva, nem volt kétséges egy percig sem, hogy ez a kötet teljes mértékben megérdemelten kapta meg a kitüntetést. Egy fantasztikusan jól megírt történetről van ugyanis szó, amely egy tökéletesen kitalált világba viszi el olvasóit. A regény elején megismerkedhetünk Lous Wu-val, az egyik főhőssel, aki éppen 200. születésnapját ünnepli és megunva a party-t úgy dönt, hogy egy kicsit meghosszabbítja e nevezetes napot úgy, hogy mindig az éjfél előtt járva körbeteleportálgat a Földön, beugorva például Budapestre is. Ám az egyik fülke nem oda viszi ahová ő gondolja, hanem egy kis szobába, ahol nemsokára találkozik egy idegen intelligens faj képviselőjével, akiket ugyan ismert az emberiség, de már hosszú ideje eltávoztak az emberek által ismert űrből. Ennek a képviselőjüknek azonban nyomós oka van arra, hogy hátramaradjon. És egy kis idő múlva Louis Wu egy különleges ajánlatot kap tőle. Felajánlják, hogy vegyen részt egy olyan expedícióban, amely hatalmas jutalommal jár ugyan, de a veszélyek is a jutalom mértékével arányosak. Mivel Wu éppen unatkozik a Földön és éppen elege van embertársaiból, elfogadja az ajánlatot. Ezzel megkezdődnek a kalandjai, amelyek messze viszik az emberektől és teljesen más világba vezetnek. Remélhetőleg nem kell többet írnom, ennyi is elég volt az érdeklődés felkeltésére. Még egyszer hangsúlyoznám, hogy egy remekül megírt regényről van szó, amely méltán kapott nagyon sok elismerést.

*STILLA*

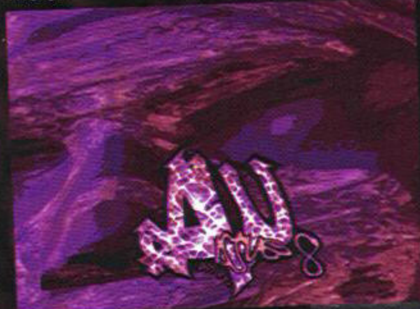
**Sat – News**

Mai témánk a DSR, ami nem tévesztendő össze a számítástechnikában pár generációval előbb használt adatrögzítő berendezésekkel. A Digital Satellite Radio CD minőségű vételt biztosít a zenék szerelmesei számára, egyelőre még egy külön beltéri egység segítségével. Azért hívnám fel a figyelmet erre, mert egyre nagyobb a fogható csatornák választéka és egyre bővülni is fog. Már most is a komolyzenétől a könnyűzene legkülönbözőbb ágaiig foghatók az adások, nem is kimondottan elérhetetlen áron. Magyarországon is kaphatók már vevőberendezések és az ígéretek szerint az előfizetések is elérhetőek lesznek a nagyobb csomagokhoz.

# DEMOLÓGIA

*Ahoj Dudz!*

Ismét megtréfált egy nagy pardey. Az idei Assembly most ugyanazt tette velem mint annak idején a Gathering '95. Az ugyanis a nagy helyzet, hogy a kibocsátott anyag újfent egy-két nap késéssel érkezik meg a cikk leadási határidejét követően. Értelemszerűen ez egy hónap csúszást jelent. Legközelebbi számunkban azonban már feltétlenül benne lesz az évente megrendezésre kerülő nagy partyk között gálánsan a második helyen feszítő rendezvényről készült beszámoló.



**RAW #8 / Virtual Dreams**
*Code: Dan*
*Graphics: Facet*
*Musics: Supernao*

Amikor Lord Helmet magara hagyta az újságot, eléggé kilátástalan volt eme nagyszerű diskmag sorsa. Szerencsére a scene felkarolta az ak-



kori scenemag toplisták kizárólagos aranymedallionosát. A hetes számot az Andromeda bocsátotta útjára, a mostani nyolcast pedig a VD ügyködésének tudhatjuk be. Mellesleg gondolom nem kis meglepetésként érte a figyelmes olvasót, amikor meglátta fentebb, kik működtek közre teljes jogú VD tagként az elkészítésnél. Hja kérem. Változnak az idők. A tartalomból: A scene ismertebb egyéniségeinek Email címe minden mennyiségben. Ugyancsak ezen figurák hóbortjairól szóló, néha kinrímektől megtűzdelt, néha csipkelődő hősköltemények. És végezetül, de nem utolsó sorban a legújabb őrület: a magic WorkBench competition, avagy tedd minél varázslatosabbá a WB képernyődet az AGA lehetőségeihez méltóan.

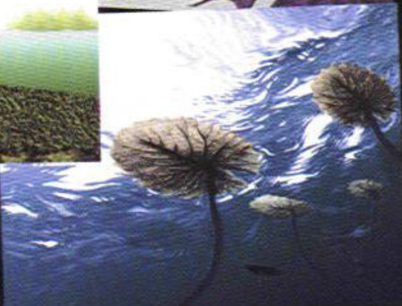


**Dansktoppen #4.5 / Passion**
*Code: Gargoyle*
*Graphics: Pixie*
*Musics: Slide*

Mostanság szokássá vált, hogy nemcsak a játékokról, hanem a demokról, sőt újabban a lemezújságokról is adnak ki preview-kat. Ennek tudható be a négy és feles megjelölés is. A dánok chartja ez, de szép számmal találhatóak benne angol anyanyelvű cikkek is. Sőt olyan irányú kezdeményezés is van,





amely a potenciálisabb party látogatókat megismerteti egy-két mindennapi használatban előforduló dán szóval. Bár erre aligha van szükség, ugyanis személyes tapasztalataim szerint még az utcaseprő is tud angolul felvilágosítást nyújtani. És ezt most nem viccnek szántam. A mostani béta verzióban nem teljesek még az olyan kategóriák, mint a legalkoholistább dán scenetagok, vagy mint a legidiótább dude-ok listája. Azonban azt hiszem nem kell félni, hogy a végleges verzióból kimaradnak majd ezek az apróságok, hiszen Zinko of Polka Brothers-hez személyes ismeretség köt, és ha valakinek, akkor neki igazán van esélye mindkét kategóriában egy komolyabb helyezés elérésére. Amellett praktikus még ez a kezdeményezés azért is, mert a chart-nak ezt a részét még akkor is ki lehet nyugodtan adni, amikor már nem lesz scene. Na jó, elég a hülyeségből.

## Somewhere in Holland '95 / Spaceballs

**(Code: Tycoon • Graphics: Danny • Musics: Fox)**

Mikor ezen sorokat olvassátok, már minden kétséget kizáróan rendelkezem a Hollandusok évente megrendezésre kerülő, jelenleg legnagyobbnak számító találkozójukon kiszórt stuffokkal. Az invitációban az tetszett a legjobban, hogy minden eddiginél stílusosabban van elkészítve. Praktikusan, színes digitalizált képek segítségével kaphatunk tájékoztatást a hatalmas tömörülés helyszínének legapróbb részleteiről is. Nagyon megnyerő volt számomra a pénznemük, és annak történelmének bemutatása, illetve kifejezetten meglepődtem azon a hatalmas ötleten, amelyet Check List néven helyeztek el a meghívóban. Ez egy olyan felsorolást tartalmaz a külföldiek számára, amely arra szolgál, hogy nehogy véletlenségből otthon hagyjanak valami nélkülözhetetlen dolgot.



**Alien Inspiration / Passion**
*Code: Boogeyman*
*Graphics: Blizzart*
*Musics: Subject*

Úgy látszik a Passion lesz az új Polka B. fejvadász. Baromira aktívak a guy-ok, és nagyobb babérokra pályáznak, mintsem hagynák, hogy örökös másodikok legyenek. Ők dolgozták ki végleges formájára a Nitte effektet, amely a rastercsíkok megjelenítésének új generációja. A kezdetek kezdetén C64-en indult el az egész a horizontális rasterbarokkal. Aztán A500-on készítettek már vertikális változatot is, amelyet később a ferde elhelyezésű rotáló változatok váltottak fel. A dánok már nem esnek kétségbe azon, hogy rasztercsíkokból álló textúrákat kell mozgatniuk a tér minden irányába. A következő pillanatban pedig már Gouraud Spacecut-ra vetemednek a srácok, mégpedig egy textúra fakocka, és abban áthatásokat képező két fémgúla által. Úgy érzem egy rutinról még feltétlenül említést kell tennem. Ez pedig öt darab fillvector box térbeli áthatásait szimulálja. Ekkor már tudtam, hogy agyilag nincs valami rendben a programozó sráccal.

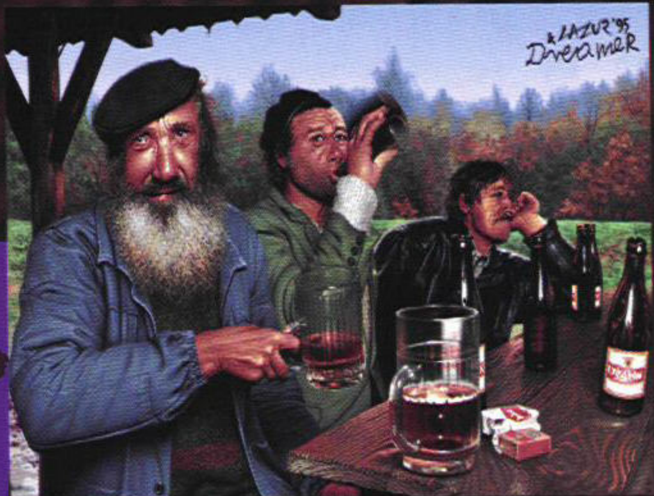






**Generation-X / Haujobb**
*Code: DRF*
*Graphics: Peachy*
*Music: Jazz*

Nem volt túl szerencsés választás az új név az ex TRSI-ből formálódott crew-nak. Amikor tucatnyi új demo között felleltem az övéket, azon morfondíroztam, hogy delete, avagy quick-format parancsot adjak-e ki a gépnek. Szerencsére pillanatnyi unalmamban vettem hozzá a fáradságot, és betöltöttem a stuffot. Valamiféle kezdőkből álló banda alkotására vártam egy halom előítélettel. Nagy érvágás volt amikor feltűnt a készítők listája, és a meglepetést nemcsak Jazz nagyszerű melódiája, és nem csak Peachy tőle jól megszokott minőségű képei okozták. Itt volt még a DRF is, aki aztán végleg két vállra fektetett. Két nagyszabású rutin mindenképpen említést igényel. Az egyik egy textúra olyan módon történő zoomrotálása, amely 3 dimenzióban történik. Voltak ugyan erre már kezdeményezések, de két frame alatt senki sem tudta véghezvinni. DRF-nek még az is sikerült, hogy az egész felszínt szinuszban meghullámoztassa mindezek mellett. A guillotine-t pedig akkor éreztem zuhanni, amikor egy fullscreen zoomrotálásra rányomta a blur effektet. Mit mondjak, lehet hogy matekból nem vágnak ki egy szigorlaton.





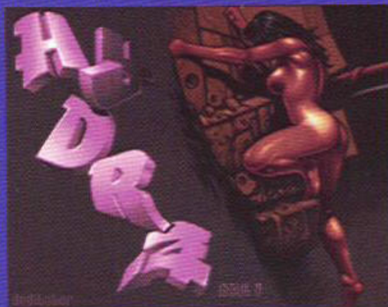
*Rainbow / Chromance*

*(Köszönet illeti Lord/Absolute!-ot azon képekért, melyeket tőle kaptunk.)*

## Hydra #9 / Scene

**(Code: Conan • Graphics: Devilstar • Musics: Marty)**

Ha a legfrissebb újságról beszélhetünk, akkor ez annak számít. Ők azok, akik naphosszat nyaggatják az Escom-ot annak reményében, hogy kicsikarják a legfrissebb híreket belőlük, és ők azok, akik összeállítják azt a chart-ot, amely kizárólag a modemesek számára készül. A legjobb Board, a legsegítőkészebb sysop, a legelőzékenyebb trader, az up / download-ok havonkénti gigabyte-os mennyisége rádöbbenti az embert, mennyire az információ korát éljük, és mennyire nélkülözhetetlen dolog ez napjainkban. Persze véleményem szerint itt is meg kellene húzni egyeseknek a mércét. Mert rendben van, néha én is rámászok az Aminet-re, de amit az itt látható élbolybeli tagok napi 8-10 órán keresztül csinálnak, az már szerintem korántsem egészséges.



# TOPLISTA

## TOP 10

1. Galaga Deluxe
2. Pizza Tycoon
3. Dune II
4. Pinball Illusions
5. High Seas Trader
6. Settlers
7. Sim City 2000
8. Colonization
9. Sensible Golf
10. Valhalla II

## SAKMAN's "ALL TIME" FILM TOP 10

1. Casper
2. Vírus
3. Mindörökké Batman
4. Bad Boys
5. Die Hard III – Az élet...
6. Az utolsó cserkész
7. Ace Ventura
8. Forrest Gump
9. Elemi ösztön
10. A bárányok hallgatnak

## Laza's TOP 10

1. Galaga Deluxe
2. Banshee
3. Settlers
4. Project-X
5. Arcade Pool
6. Syndicate
7. Disposable Hero
8. Chaos Engine
9. Pinball Illusions
10. Beast III

# LEMEZ MELLÉKLET




## Whales Voyage 2 demo

A hamarosan megjelenő játék játszható verziója.

## Magic Fields

Egy remek logikai, táblás játék.

## Wolf 3D

Egy készülődő Doom stílusú játék demo verziója, AGA és OCS verzió.

## Agraconv 1.2

Minden programozó álma, egy remek grafikus konverter, mely már nagyon hiányzott a programok közül.

## Clipboard Enhancer v4.0a

A Clipboard használatát megkönnyítő program (OS2.0+).

## Picboot 2.7

Egy remek utility, az OS2.0+ használóinak.

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:
GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költséget miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

# GURU TOTO

Játékos kedvű GURU olvasóknak készült az alábbi toto, mely nagyban kapcsolódik a jelen szám tartalmához, így nem lesz nehéz megoldani. A megfejtéseket a GURU címére várjuk 1995 október 15-ig.

1, Melyik program kapcsolódik a táblázatkezeléshez?
- a, Final Data
- b, Agraconv
- c, Picboot

2, Hol szerepel az újságban az Aiwa ACD300?
- a, a PD Zona-ban
- b, a hírekben
- c, sehol

3, Hol készülnek az új A4000T modellek?
- a, Angliában
- b, Németországban
- c, az USA-ban

4, Shareware program a Mimic?
- a, igen
- b, nem
- c, ki tudja?

5, Melyik nem Amigás Doom?
- a, Speed
- b, Hexen
- c, Fears

6, Melyik program nincs kapcsolatban a zenével?
- a, Octamed
- b, Picboot
- c, ModuleInfo

7, Milyen jellegű játék a Virocop?
- a, lövöldözős
- b, stratégiai
- c, logikai

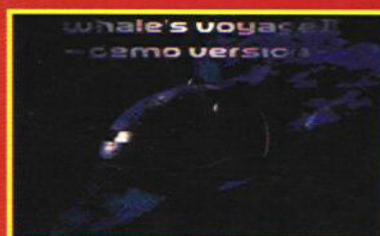
8, Melyik cég adja ki az Odysseyt?
- a, Audiogenic
- b, Black Legend
- c, Software 2000

A helyes válaszokat beküldők között zsákbamacska ajándéktárgyakat sorsolunk ki.




# LEMEZ MELLÉKLET

## 1995 szeptember




Whales Voyage II

Magic Fields



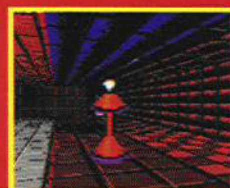







Wolf 3D














Agraconv

Előfizetőinknek ingyenes lemezmelléklet miden hónapban!